

VIRTUA FIGHTER 4

OFFICIAL
PlayStation[®]
РОССИЯ

№7 (52) июль 2002



Ratchet & Clank
Gungrave
The Getaway
Dark Cloud 2
Shinobi
Medal of Honor: Frontline
The Lord of The Rings: The Two Towers
007: Nightfire
Contra: Shattered Soldier
Metal Gear Solid: Substance
Silent Hill 3
Zone of the Enders: The 2nd Runner
Devil May Cry 2
Resident Evil Online
Auto Modellista
Tomb Raider: The Angel of Darkness
Star Wars Galaxies: An Empire Divided
Turok Evolution
Spyro: Enter the Dragonfly
Grand Theft Auto: Vice City
Rayman 3: Hoodlum Havoc



ПОСТЕРЫ
VIRTUA FIGHTER 4
BLOOD OMEN 2

96
771609100002
07
10 net
(game)land

■ ЖЕЛЕЗО: СОВЕРШЕНСТВУЕМ PLAYSTATION 2 ■

ПРОХОЖДЕНИЕ PANZER FRONT

ЛУЧШИЙ В МИРЕ
ЖУРНАЛ
О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

ТЕПЕРЬ
В РОССИИ



НОВОСТИ•АНОНСЫ•ОБЗОРЫ•ПРОХОЖДЕНИЯ
ТОЛЬКО ЭКСКЛЮЗИВНАЯ ИНФОРМАЦИЯ



**Компьютеры
ISM Master на
базе процессора
Intel® Pentium® 4 -
центр Вашей цифровой вселенной!**



ISM
computers

- **КАЖДУЮ СУББОТУ**
- **ТОВАР ПО ОПТОВОЙ ЦЕНЕ**
- **БЕСПЛАТНАЯ ДОСТАВКА**
- **ПО МОСКВЕ**
- **ГАРАНТИЯ 2 ГОДА**

С компьютерами серии ISM Master Нету Вы сможете без труда редактировать цифровое фото, музыку, видео, смотреть DVD-фильмы, а также играть в самые современные игры, не задумываясь о том, хватит ли для этого ресурсов Вашего компьютера. А благодаря репозиторию изображений этой серии нового поколения ISM Master Нету теперь доступны не одно практическое приложение.



**Живи
в современном
мире**

Наши магазины:

Ст.м. «Люблино» - т. (095) 359-80-99
Ст.м. «Тимирязевская» - т. (095) 210-83-40, 979-02-40
Ст.м. «Простпект Мира» - т. (095) 280-51-44, 280-51-66
Ст.м. «Наховская» - т. (095) 319-81-75, 319-81-76, 319-81-77
Ст.м. «Университет» - т. (095) 787-77-81 (многоканальный)

Корпоративный отдел:
(095) 109-02-13
chabin@ism.ru

WWW.ISM.RU

Intel, логотип Intel Inside и Pentium - зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation и его филиалов в США и других странах



СОДЕРЖАНИЕ

**22****Virtua Fighter 4**

Наконец-то файтинг Yu Suzuki по достоинству оценили во всем мире. Он заслуживает этого на все 100%: великолепный дизайн, современное техническое исполнение, интересные дополнения и бесконечное совершенствование своих навыков. Это лучший файтинг образца 2001-2002 гг.

**26****Blood Omen 2**

От нового проекта Eidos мы ожидали всего, кроме такого скорого появления на свет. И это не замедлило сказать на качестве проекта. Игра абсолютно линейна и не требует особого напряжения извилин. Тем не менее что-то в ней все же есть, так как оторваться от экрана ох как непросто.

**50****Panzer Front**

До сих пор с трудом верится, что на PS one можно сделать действительно качественный танковый симулятор, да еще с весьма серьезной тактической частью. К сожалению, охватить все моменты и тонкости игры мы не смогли, но думаем, что наши советы все равно окажутся полезными.

№7(52) ИЮЛЬ 2002**04 НОВОСТИ И ХИТ-ПАРАДЫ****09 ИНТЕРВЬЮ С Д. АГАРУНОВЫМ****10 РЕЛИЗЫ****12 SPECIAL REPORT**

12 ■ E3

22 ХИТ

22 ■ Virtua Fighter 4

26 ОБЗОР PS2

26 ■ Blood Omen 2

28 ■ Dark Summit

30 ■ Conflict Zone

36 ■ The Operative: No one Lives Forever

38 ■ Gungriffon Blaze

40 ■ Top Gun: Combat Zones

42 COVER STORY

42 ■ FIFA World Cup 2002

44 СКОРО PS ONE

44 ■ Stuart Little 2

45 ■ Yu-Gi-Oh!

46 ОБЗОР PS ONE

46 ■ Men In Black The Series, Crashdown

48 ■ Backyard Soccer

49 ■ Pro Evolution Soccer

50 ТАКТИКА

50 ■ Panzer Front

54 КОДЫ**56 ЖЕЛЕЗО**

56 ■ Совершенствуем PlayStation 2

58 КОМИКС**60 ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ**

60 ■ Письма и рисунки читателей

62 ■ FAQ

СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

Backyard Soccer	48	Panzer Front	50
Blood Omen 2	26	Pro Evolution Soccer	49
Conflict Zone	30	Stuart Little 2	44
Dark Summit	28	The Operative: No one Lives Forever	36
FIFA World Cup 2002	42	Top Gun: Combat Zones	40
Gungriffon Blaze	38	Virtua Fighter 4	22
Men In Black The Series, Crashdown	46	Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories	45

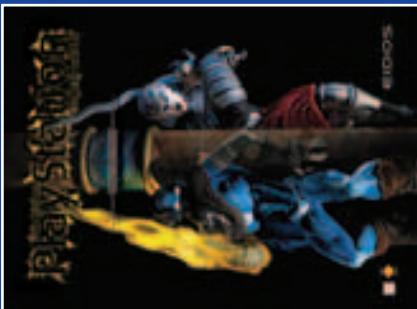


22

Electronic Entertainment Expo 2002

Основное событие игрового мира первого полугодия, масса анонсов, куча народа и игры, игры, игры. PlayStation 2 на голову опережает своих конкурентов, но и у нее не все в порядке (заявленная еще в прошлом году сетевая служба корректно так и не работает). Обо всем этом по порядку и скопом от ведущих специалистов Сергея Овчинникова и Валерия Корнеева со скромными комментариями Бориса Романова и Михаила Разумкина.

2 ПОСТЕРА



На обложке: Кубок Чемпионата мира по футболу, мяч с логотипом EA Sports и Dual Shock 2. Встречайте «новую» FIFA на злобу дня...

ЗДРАВСТВУЙТЕ, УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

Хочу представить вам нового рулевого Об..., простите, «ОРМ Россия» Валерия Корнеева. Хотя, думаю, он вам и так неплохо знаком. С этого номера хвалить и корить вам придется именно его. Я же умываю руки для создания журнала—преемника, релиз которого запланирован на начало осени (только вы никому пока не говорите :).

**Главный редактор «ОРМ2 Россия»,
Михаил Разумкин**

Доброго всем!

Июльский номер журнала сдавался в печать во время беспорядков в центре Москвы, устроенных футбольными фанатами. Учитывая то, что офис [game]land расположен в двух шагах от Манежной площади, мы пережили на работе несколько неприятных часов. Справившегося беспорядки проигрыша российской сборной команде Японии можно избежать в новых футбольных симуляторах, обзоры которых вы найдете на следующих страницах. Не буду оригинален, если снова озвучу мысль о том, что зачастую видеоигры помогают подросткам отвлечься от улицы, избежать попадания в ряды тех же воинствующих фанатов, давно уже не имеющих ничего общего с нормальными спортивными болельщиками.

**Главный редактор «ОРМ Россия»,
Валерий «А.Купер» Корнеев**

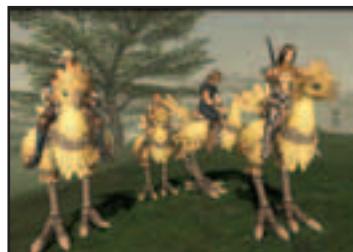


Square: новые планы и новые провалы

Как обычно, новостей от Square набралось достаточно много. В первую очередь они касаются анонсов проектов, которые компания планирует выпустить в обозримом будущем. Самое главное: зимой в Японии должны выйти два своеобразных дополнения к Final Fantasy X, повествующих о приключениях персонажей игры. Пока add-on'ы зовутся Yuna Version и Rikku Version, но в дальнейшем они, конечно, получат другие названия. Как можно понять из рабочих наименований проектов, каждый из них будет посвящен одной из героинь Final Fantasy X – Yuna или Rikku. С точки зрения игрового процесса и графического оформления практически никаких отличий от FFX не предвидится. То есть это, так сказать, дополнительные сценарии, продающиеся отдельно за определенную сумму денег. Цена, кстати, наверняка будет невысокой, как и в случае, скажем, с Gran Turismo Concept.

Кроме того, вскоре Square собирается выпустить Nichibeikan Pro Baseball и World Fantasista, а к лету

2003 года наваять двенадцатую часть Final Fantasy. Что касается Final Fantasy XI, то тут ситуация особая. Выйдет ли игра на Западе, пока сказать сложно. Мало того, что неизвестно, выпустят ли там жесткий диск для PlayStation 2 (и если да, то когда), так первая онлайновая RPG от Square еще и не оправдывает надежд у себя на родине. Игровые серверы PlayOnline работают донельзя нестабильно, а сама Final Fantasy XI разошлась тиражом что-то около 90 тысяч копий. И это – учитывая то, что Square изначально была вынуждена выпустить всего 200 тысяч экземпляров игры, то есть меньше, чем планировалось. Больше половины тиража не распродано, подписчики воят, а компания старается утихомирить их, объявив, что до 30 июня служба PlayOnline будет бесплатной. В середине июня выяснилось, что некоторые модели PS2 вообще не совместимы с игрой. Square, меж тем, заявила к релизу версию Final Fantasy XI на PC...

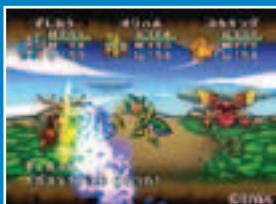


Онлайновые игры от Electronic Arts

Компания Electronic Arts немало удивила общественность, сообщив о своих намерениях выпускать онлайневые игры для PlayStation 2 и при этом игнорировать Xbox. Это при том, что ранее Microsoft все-таки удалось наладить с Electronic Arts очень хорошие отношения. Как будут взаимодействовать

две компании в дальнейшем, не совсем ясно. Представители Microsoft уверяют всех, что взаимопонимание они все же найдут – тогда как президент Electronic Arts открытым текстом говорит о том, что он прекрасно понимает онлайновую политику Sony, но абсолютно не понимает Microsoft.

ХИТ-ПАРАД



Dragon Quest Monsters 1&2

Любопытная ситуация: на первом месте японского чарта оказалась игра для PS one! Всем известно, что Dragon Quest в Стране Восходящего Солнца – это культ, как и все ответвления легендарного RPG-сериала. Но чтобы продукт для полумертвой приставки в первую же неделю разошелся тиражом, превышающим 100 тысяч копий, такого ожидать было сложно. Стоит понаблюдать, как у Dragon Quest Monsters 1&2 дела пойдут дальше, и сколько денег она наберет через месяц.

MSG Giren's Ambition

Когда на прилавках появляется очередной продукт по Gundam, народ тут же начинает ломиться в магазины.



Kingdom Hearts

Игра превзошла все ожидания Square. Kingdom Hearts до сих пор висит в японском хит-параде и вполне сносно продается.



ЯПОНИЯ PS ONE/PS2

Хит-парад подготовлен на основе интернет-материалов

1. DRAGON QUEST MONSTERS 1 & 2
2. WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6
3. PROJECT FIFA WORLD CUP 2
4. HIKARU NO GO
5. KONOHANA 2: UNREACHABLE REQUIEM
6. 2002 FIFA WORLD CUP
7. MOBILE SUIT GUNDAM GIREN'S AMBITION
8. NATUIRO
9. NECHU PROFESSIONAL BASEBALL 2002
10. KINGDOM HEARTS

ENIX

KONAMI (PS2)

EA SQUARE (PS2)

KONAMI

SUCCESS (PS2)

EA SQUARE (PS2)

BANDAI (PS2)

PRINCESS SOFT (PS2)

NAMCO (PS2)

SQUARE (PS2)

Все дешевле и дешевле

Как мы сообщали в прошлом номере журнала, в преддверии E3 в Америке были снижены цены на PlayStation 2 (до \$199) и PS one (до \$49). Подешевела и европейская PS one – теперь она стоит 49 фунтов. Но на этом история не заканчивается. В ближайшее время Sony Computer Entertainment обещает сбросить цены и на японские

PlayStation 2 и PS one (а также на жидкокристаллический монитор для этой приставки). На данный момент новая цена на данные устройства неизвестна, но уже подешевел комплект из PS one и упомянутого ЖК-дисплея – 18.000 юаней (около \$140).

Следует отметить, что конкуренты стараются достойно ответить на подобные действия Sony и тоже удешевляют свои консоли. Так, например, Microsoft спешно объявила о том, что ее несчастный Xbox в Штатах теперь стоит столько же, сколько и PlayStation 2. Ну а Nintendo, выждав некоторое время и сбросив цену в Штатах (до \$149.95) и Японии (до 19800 юаней), сообщила, что GameCube останется самой дешевой приставкой нового поколения.



ВЕЛИКОБРИТАНИЯ PS2

Хит-парад подготовлен на основе интернет-материалов

1. MEDAL OF HONOUR: FRONTLINE
2. SPIDER-MAN: THE MOVIE
3. FINAL FANTASY X
4. 2002 FIFA WORLD CUP
5. GRAND THEFT AUTO 3
6. GRAN TURISMO 3: A-SPEC (PLATINUM)
7. DEUS EX
8. LMA MANAGER 2002
9. PRO EVOLUTION SOCCER
10. TEKKEN TAG TOURNAMENT (PLATINUM)

EA
ACTIVISION
SQUARE
EA
ROCKSTAR
SCEE
EIDOS
CODEMASTERS
KONAMI
SCEE



Deus Ex

Великолепный Deus Ex наконец-то добрался и до PS2. Он занимает только лишь седьмую позицию, но внимание на него обратили все.

Final Fantasy X
Конечно, FFX не будет популярна в Европе так же, как в Штатах и Японии, но неплохую кассу соберет однозначно.



Medal of Honour: Frontline

Не случайно Medal of Honour: Frontline считали одной из самых ожидаемых игр для PlayStation 2 за последние месяцы. Можно по-разному относиться к этой серии, однако новая ее часть действительно производит прекрасное впечатление. Публика на Frontline откровенно запала, а потому пришлось потесниться даже Final Fantasy X и игрушке по мотивам сверхуспешного фильма Spider-Man. В сторону отошла даже футбольная лихорадка, с началом Чемпионата мира набравшая дополнительные обороты.

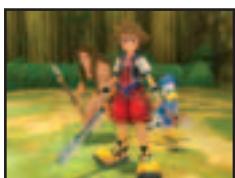
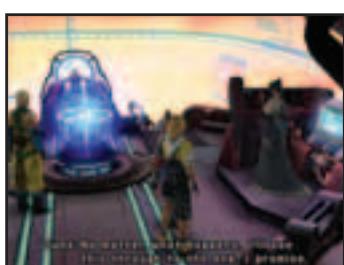
PlayStation Awards 2002

6 июня в Токио состоялась ежегодная церемония PlayStation Awards. Некоторые из результатов, конечно же, заслуживают того, чтобы привести их на страницах журнала.



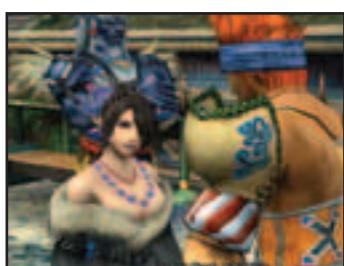
PlayStation Grand Prix
Final Fantasy X (PS2, Square)

Остальные номинанты на PlayStation Grand Prix
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
Shin Sangoku Musou 2
Virtua Fighter 4
Kingdom Hearts



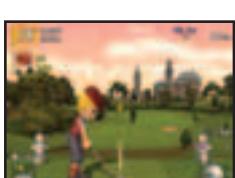
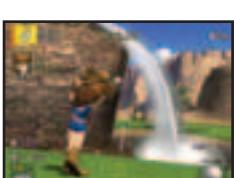
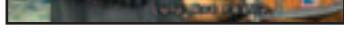
Double Platinum Prize
(игры, проданные тиражом более двух миллионов копий)

Final Fantasy X (PS2, Square)



Platinum Prize
(игры, проданные тиражом более одного миллиона копий)

Everybody's Golf 3 (PS2, Sony)
Dragon Quest IV (PS, Enix)
Onimusha 2 (PS2, Capcom)



Gold Prize
(игры, проданные тиражом более 500 тысяч копий)

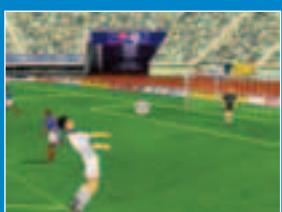
From TV Animation One Piece Grand Battle (PS, Bandai)
From TV Animation One Piece Grand Battle 2 (PS, Bandai)
World Soccer Winning Eleven 5 (PS2, Konami)
World Soccer Winning Eleven 6 (PS2, Konami)
Devil May Cry (PS2, Capcom)
Shin Sangoku Musou 2 (PS2, Koei)
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (PS2, Konami)
Mobile Suit Gundam Federation Vs Zion (PS2, Bandai)
Momotarou Dentei X: Chapter of Kyuushuu Corbicula (PS2, Hudson)
Virtua Fighter 4 (PS2, Sega)
Sakatsuku 2002: Let's Make the J. League Pro Soccer Club (PS2, Sega)
Kingdom Hearts (PS2, Square)
Super Robot Taisen Impact (PS2, Banpresto)

ХУТ-ПАРАД



Pro Evolution Soccer

Как мы уже не раз говорили, в преддверии Чемпионата мира футбольноориентированных игроков накрыла массовая истерия и они моментально нашли очень своеобразное применение своим финансам. Когда ЧМ прогремел со страшной силой, истерия никуда не делась. 2002 FIFA World Cup все еще на коне, но другие симуляторы тоже стараются не отставать. Даже Pro Evolution Soccer, уже давно прописавшийся в десятке, не спешит из нее вылетать. Что отрадно – игра просто исключительная. Ее обзор, кстати, вы можете прочитать в этом номере журнала.



2002 FIFA World Cup

Деньговытрясатель от EA Sports все еще вне конкуренции. Первую строчку он покидать пока не планирует.



Final Fantasy: Anthology

Многострадальная компиляция добралась до Альбиона, где ее и подхватили радостные фанаты.

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ PS ONE

Хит-парад подготовлен на основе интернет-материалов

1. 2002 FIFA WORLD CUP	EA
2. FINAL FANTASY: ANTHOLOGY	SQUARE
3. HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE	EA
4. DANCING STAGE EUROMIX	KONAMI
5. SCOOBY DOO & THE CYBER CHASE	THQ
6. SPIDER-MAN 2 ENTER: ELECTRO	ACTIVISION
7. THE ITALIAN JOB	SNI
8. FIFA FOOTBALL 2002	EA
9. SIMPSONS WRESTLING	FOX INTERACTIVE
10. PRO EVOLUTION SOCCER	KONAMI

Grand Theft Auto

СТАНОВИТСЯ PS2-ЭКСКЛЮЗИВОМ

Во время E3 Take-Two Interactive и Sony Computer Entertainment официально заявили о партнерстве, в результате чего Grand Theft Auto III и все будущие игры серии GTA станут эксклюзивом для PlayStation 2 и не выйдут на других консолях нового поколения в те-

чение ближайших двух с лишним лет (до октября 2004 года). Таким образом, обладатели Xbox, скорее всего, могут забыть о версии GTA3 для приставки от Microsoft, релиз которой должен был состояться в этом году.



НОВЫЕ ЦВЕТА И НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

На 27 июня запланировано начало продаж разноцветной периферии для PlayStation 2. Пока это касается только Японии, но не исключено, что подобные радости со временем появятся и в Европе. Ну а к моменту выхода этого номера журнала в Стране восходящего солнца можно будет приобрести карты памяти и контроллеры Dual Shock 2 нескольких новых цветов. Пока заявлены emerald green, crimson red, lemon yellow и crystal. Стоит отметить, что тотальное удешевление всего и вся

коснулось и данных устройств. Кроме того, в цене упали и Dual Shock для PS one. Обращает на себя внимание и ситуация с картами памяти. Дело в том, что на Memory Stick Forum компания Sony анонсировала новое устройство Memory Stick Duo, которое, в частности, будет совместимо с PlayStation 2 и ее японскими сетевыми службами. В продажу Memory Stick Duo поступит уже в июле этого года, хотя пока только в Японии.

РИМЕЙК *Virtua Cop* для PS2

Легендарный light-gun shooter *Virtua Cop* в переработанном варианте появится на PlayStation 2. Sega запланировала японский релиз на 15 августа. Называться римейк будет *Virtua Cop Re-birth*. Более конкретной информации о проекте пока нет, но что ожидать от него, мы, в общем-то, знаем в любом случае. Единственное, что можно сказать, так это то, что состоять *Virtua Cop Re-birth* будет из двух частей. То есть из *Virtua Cop* и *Virtua Cop 2*.

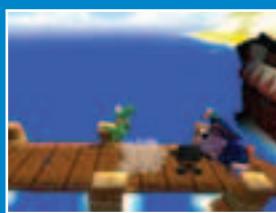
ХИТ-ПАРАД

РОССИЯ PS ONE

Информация предоставлена компанией Софт Клаб

1. HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE
2. MEDIEVIL 2
3. C-12
4. MUPPET MONSTERS ADVENTURE
5. 2002 FIFA WORLD CUP
6. FORMULA ONE 2001
7. DESTRUCTION DERBY RAW
8. FIFA FOOTBALL 2002
9. CROC (CLASSICS)
10. CROC 2

EA
SCEE
SCEE
SCEE
ELECTRONIC ARTS
SCEE
SCEE
EA
FOX INTERACTIVE
FOX INTERACTIVE



Croc 2
Несчастные продукты из серии *Croc* почему-то возбуждают покупателей. Прямо до такой степени, что они эти игры даже покупают. покупают покупают.



Medievil 2
Вторая часть *Medievil* не сдается даже спустя внушительный срок после своего релиза. Россияне всегда готовы ее приобрести.



FIFA Football 2002

Футбольная история, как и следовало ожидать, охватила и Россию. Тут правда, она готова принять достаточно специфические формы, но об этом как-нибудь в другой раз. Сейчас же хочется отметить, что россияне, как и англичане, на волне интереса к Чемпионату Мира вспомнили и об отгремевшей *FIFA Football 2002*. И не стали зацикливаться на почти таком же, но все-таки чуток другом 2002 *FIFA World Cup*. Ведь, как ни крути, а в чем-то предыдущее творение EA Sports оказывается лучше свежеиспеченного продукта.

САМЫЕ ЛЮБИМЫЕ

Хит-парад подготовлен по результатам анкетирования читателей

1. TEKKEN 3
2. FINAL FANTASY IX
3. SYPHON FILTER 3
4. RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
5. METAL GEAR SOLID
6. FINAL FANTASY VII
7. DRIVER 2
8. SILENT HILL
9. FINAL FANTASY VIII
10. TONY HAWK'S PRO SKATER 3

NAMCO
SQUARE
SCEE
CAPCOM
KONAMI
SQUARE
INFOGRAMES
KONAMI
SQUARE
ACTIVISION

САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ

Хит-парад подготовлен по результатам анкетирования читателей

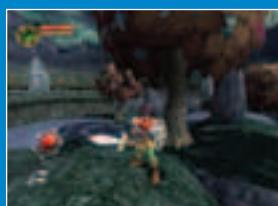
1. TEKKEN 4
2. BLACK & WHITE
3. FINAL FANTASY XI
4. CAPCOM VS SNK PRO
5. DELTA FORCE: URBAN WARFARE
6. XENOSAGA EPISODE 1
7. TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS
8. NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2 (PS2)
9. RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
10. SOUL CALIBUR 2

NAMCO (PS2)
BETHESDA
SQUARE (PS2)
CAPCOM
NOVALOGIC
NAMCO (PS2)
EIDOS (PS2)
EA
ACTIVISION (PS2)
NAMCO (PS2)



Четвертый Tekken все еще рулит. Как в прошлом месяце забрался на вершину хит-парада "ожидаемых", так слезать с нее и не планирует. Кроме того, главный конкурент в лице Final Fantasy X самоустранился, наконец-то поступив в продажу. На волне интереса к Tekken 4 долгое время набирал обороты и Tekken 3, и вот ситуация получила резкое развитие - теперь третья часть оккупировала список "самых любимых"! Ну а Metal Gear Solid резко просел, свалившись аж на пятую строчку хит-парада, прямиком к своему извечному сопернику Resident Evil 3 Nemesis, с некоторых пор обитающему в именно в середине чарта.

ХИТ-ПАРАД



Maximo: Ghost to Glory

Maximo - проект мощный, но то, что он добрался до пятой позиции, все-таки нас немного смущает. Народ у нас, конечно, подобные игры любит, но не так чтобы уж очень. Ему подавай красивые гоночки, модные нынче футбольчики и Grand Theft Auto, где так весело творить натуральнейший беспредел. А Maximo не особенно хорошо вписывается в этот любопытный ряд популярных продуктов. Но, как оказалось, рыцарь в семейных трусах привлекает народ ничуть не меньше, чем какой-нибудь Джеймс Бонд или же Корпорация Монстров.

Jak & Daxter: The Precursor Legacy

В свое время все активно тащились от Crash Bandicoot, так что неудивителен и успех Jak & Daxter.



РОССИЯ PS2

Информация представлена компанией Софт Клаб

1. GRAND THEFT AUTO 3
2. GRAN TURISMO 3 A-SPEC
3. METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY
4. TEKKEN TAG TOURNAMENT
5. MAXIMO: GHOST TO GLORY
6. MONSTERS, INC. SCARE ISLAND
7. JAK & DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY
8. 2002 FIFA WORLD CUP
9. FIFA FOOTBALL 2002
10. 007: AGENT UNDER FIRE

ROCKSTAR
SCEE
KONAMI
SCEE
CAPCOM
SCEE
SCEE
EA
EA
EA



007: Agent Under Fire
Джеймс Бонд все еще находится под огнем, и тем он и интересен игрокам. Хотя совсем не так, как GTA3.

■ 25 июля в Японии поступит в продажу DVD-видео Final Fantasy: The Adventure Bible, рассказывающее об истории легендарной серии RPG.

■ В игре Malice, которая появится на прилавках осенью этого года, прозвучат несколько песен No Doubt. Более того, участники группы еще и поучаствуют в озвучке продукта.

■ Thrustmaster заключила лицензионное соглашение, по которому эта компания получает права на выпуск приставочных периферийных устройств с символикой Harry Potter.

■ Российская компания Nival Interactive официально объявила о том, что она стала разработчиком игр для PlayStation 2. Уже приобретена лицензия на использование мультиплатформенного движка RenderWare от Criterion Software.

■ Codemasters получила лицензию на разработку игр, посвященных гоночной серии Indy Racing League.

■ Sega готовится штурмовать все консоли нового поколения своими онлайновыми играми. На PS2 ожидается поступление дикого количества спортивных симуляторов, как, например, NFL 2K3, NBA 2K3 и NCAA College Basketball 2K3.

■ Японский релиз Capcom'овской cel-shaded гонки Auto Modellista запланирован на 22 августа.

ДМИТРИЙ АГАРУНОВ: "МЫ ПЛАНИРУЕМ ВЫПУСКАТЬ "OFFICIAL PLAYSTATION 2"

14 июля этого года компании (game)land, издающей, как вы знаете, ваш любимый журнал :), исполняется 10 лет. И к этому знаменательному событию мы сделали небольшое интервью с нашим бес-сменным руководителем и владельцем (game)land – Дмитрием Агаруновым.

ОРМ: Традиционный вопрос: с чего и когда все началось, кто стоял у истоков компании?

Д.А.: У истоков компании стоял я один, меня поддерживали мои друзья и семья, началось все с импорта и розничной торговли игрушками.

ОРМ: С чем было связано желание полностью перейти к розничной торговле компьютерными и видеоиграми, ведь изначально компания занималась торговлей различными игрушками, роботами-трансформерами? Помнится, в первом магазине компании были даже радиоуправляемый вертолет и кукла новорожденного ребенка.

Д.А.: Да, так все и было. Помню эти вертолеты – классная вещь! Видеоигры были абсолютной новинкой, даже на Западе тогда только-только появилась Super Nintendo и Sega Mega Drive, а для России с людьми, не видевшими в детстве ничего подобного... это был шок для них и «допроживание» детства. Мы увидели, что приставки прекрасно продаются, они вызывали у нас самых тоже больший интерес, продажи электронных игр стали занимать все большую и большую долю, в конце концов, решили сосредоточиться именно на них.

ОРМ: Ориентация на новинки рынка всегда была прерогативой компании?

Д.А.: Да, именно так.

ОРМ: Дима, занимаясь продажей видеоприставок, вы наверняка не раз играли. Скажите, с какими платформами вы знакомы не понаслышке, и какую считаете наиболее удачной?

Д.А.: Да, конечно, я играл практически на всех приставках, начиная с восьмибитной «Денди» и заканчивая платформами нового поколения PS2, Xbox и Game Cube. Если отмечать приставки, которые мне лично понравились, то это PS one. Пока я

не почувствовал на себе ударный кайф PS2. Зрелищность здорово поднялась, игровой процесс примерно такой же. С точки зрения организации PS2 заслуживает самой высокой оценки и, конечно, является безусловным лидером по всем бизнес-показателям.

ОРМ: После ошеломляющего успеха PlayStation по всему миру ее место постепенно занимает PlayStation 2, но сейчас у нее появились довольно серьезные конкуренты в лице Nintendo Game Cube и Microsoft Xbox. Как вы оцениваете шансы всех трех приставок на российском рынке, пусть даже ни одна из них у нас еще официально не появилась?

Д.А.: Я думаю, реальные шансы есть только у PS 2. Только компания Sony делает усилия по продвижению своей приставки и считает Россию значимым рынком.

ОРМ: Продолжая разговор о приставках, мы не можем не спросить о ваших игровых предпочтениях. Какая игра вам запомнилась больше всего и на какую платформу? Кстати, во что вы играли последний раз?

Д.А.: Мой фаворит – это «Текken». Играю в него 90% своего игрового времени. Еще Gran Turismo, в которую, кстати, я и играл в последний раз, когда добирался до приставки.

ОРМ: Как появилось название компании? Логотип (game)land существовал изначально или родился уже в процессе становления компании?

Д.А.: Изначально я назвал компанию по своей фамилии – «Агарун Компания». А магазины мы решили назвать так, чтобы это было связано с играми. Идею с Game Land подкинул наш нью-йоркский поставщик, оно нам понравилось, и с его согласия мы его стали использовать.

ОРМ: Как пришло решение заняться издательством, ведь «Страна Игр» был одним из первых игровых журналов в России?

Д.А.: Это было решение по необходимости. Покупатели в наших магазинах задавали однотипные вопросы, большинство людей просто не знало о существовании прекрасных ультрасовременных видеоигр. Идея

журнала была логичной. Изначально у нас была потребность поддерживать существующие журналы, но с ними оказалось очень трудно работать в одной команде.

ОРМ: После начала выпуска печатной продукции компания постепенно полностью переключилась на этот бизнес, закрыла все магазины. Сейчас действует лишь онлайн-магазин e-shop. Есть ли в планах компании восстановить сеть собственных розничных торговых точек?

Д.А.: Планов заниматься розницей в офлайне нет, но такую возможность не исключаем.

ОРМ: «Страна Игр» была первой. Сколько журналов компания выпускает на данный момент и каков их общий тираж, приблизительно, конечно?

Д.А.: Сейчас это журналы «Хакер», «Страна Игр», «Мобильные Компьютеры», «Хулиган», «Хакер Спец», «CGW» и «Свой Бизнес», ну и, конечно, «ОРМ». Всего получается восемь изданий общим тиражом около 300000 экземпляров.

ОРМ: Можете выделить наиболее удачное или наиболее любимое издание, или для вас они все равны?

Д.А.: Самые прибыльные и тиражные – «Страна Игр» и «Хакер». Наверное, они и самые любимые. Они уже устоялись, но журнал «Свой Бизнес» наиболее полно отражает меня, мою позицию: заниматься бизнесом, создавать, развивать и управлять компаниями – самое любимое дело моей жизни.

ОРМ: И наиболее интересующий нас аспект: расскажите о создании «ОРМ Россия». Это было требование времени, или просто компания оказалась в нужном месте и в нужное время?

Д.А.: Мы верили в PlayStation еще тогда, когда она не стала популярной на рынке. Затем продажи приставок стали расти, мы ввозили несколько тысяч штук ежемесячно для торговли оптом. Импорт был «ксерым». Sony категорически отказывалась заниматься в России PlayStation. Мы целый год засыпали письмами и факсами офисы в Японии, Европе и США, обращая внимание руководства Sony на прекрасные перспективы России. В конце концов нам ответили, и приехала высокая делегация, которая приняла решение всерьез заниматься



PlayStation в России. В результате общения с сотрудниками и руководством Sony, естественно, была затронута и тема официального журнала, который мы с удовольствием начали издавать.

ОРМ: Как вы сами определяете основные цели и задачи нашего журнала?

Д.А.: Помощь игрокам в покупке игр на PS.

ОРМ: Как вы оцениваете «ОРМ Россия» в целом?

Д.А.: Прекрасный журнал, горжусь, что делается он целиком здесь, в России, задачи свои выполняет очень хорошо.

ОРМ: Планируется ли выпускать отдельный журнал о PlayStation 2 или любое другое отдельное издание, полностью посвященное видеоиграм?

Д.А.: Да, мы планируем выпускать «Official PlayStation 2». К отдельному журналу по видеоиграм или конкретной платформе готовы, но назвать это планами нельзя.

ОРМ: Расскажите нашим читателям о других планах компании на ближайшее будущее.

Д.А.: Наша стратегия – это выпуск группы изданий, которые полностью покрывают потребности активной молодежи России – нашей целевой аудитории. В этом году вышли журналы «Хулиган», «CGW», готовится журнал о запуске своего бизнеса, он так и называется – «Свой Бизнес».

ОРМ: И, напоследок, несколько пожеланий нашим читателям.

Д.А.: Я желаю читателям «ОРМ» понимать наше везенье и возможность наслаждаться высокими технологиями, которые предоставляет PlayStation, не забывать, что кроме игрового отдыха важно уделять внимание реальному спорту, образованию, заботе о близких людях :).

ДАТА	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	РЕГИОН	ПЛАТФОРМА
02.07.2002	Agassi Tennis	Dreamcatcher	Eur	PS2
02.07.2002	Akira Psychoball	AIA	Eur	PS2
02.07.2002	Antz Racing	Empire	Eur	PS2
02.07.2002	Armored Core 2: Another Age	Metro3D	Eur	PS2
02.07.2002	Iron Storm	Dreamcatcher	Eur	PS2
02.07.2002	Jurassic Park: Survival	Universal	Eur	PS2
02.07.2002	Kings Field IV	Metro3D	Eur	PS2
02.07.2002	Master Rallye	Microds	Eur	PS2
02.07.2002	Open Kart	Microds	Eur	PS2
02.07.2002	Pacman World	Namco	Eur	PS2
02.07.2002	Pryzm: The Dark Unicorn	TDK	Eur	PS2
02.07.2002	Sega Sports Tennis 2K2	Sega	Eur	PS2
02.07.2002	Silpheed: The Lost Planet	Swing	Eur	PS2
02.07.2002	The Getaway	Sony	Eur	PS2
02.07.2002	The Simpson's Skateboarding	Electronic Arts	Eur	PS2
02.07.2002	Amazing Virtual Sea Monkeys	Swing	Eur	PS one
02.07.2002	Digimon Digital Card Battle	Digimon	Eur	PS one
02.07.2002	Twisted Metal: Small Brawl	Sony	Eur	PS one
02.07.2002	Conflict Zone	Ubi Soft	US	PS2
05.07.2002	Drakan: The Ancient's Gates	Sony	Eur	PS2
05.07.2002	Jekyll & Hyde	Cryo	Eur	PS2
05.07.2002	Prisoner of War	Codemasters	Eur	PS2
05.07.2002	Star Trek Voyager: Elite Force	Codemasters	Eur	PS2
05.07.2002	Taz Wanted	Infogrames	Eur	PS2
05.07.2002	Transworld Surf	Infogrames	Eur	PS2
05.07.2002	Metal Slug X	Virgin	Eur	PS one
05.07.2002	Zidane Generation	Cryo	Eur	PS one
12.07.2002	Zidane Generation	Cryo	Eur	PS2
12.07.2002	Capcom vs SNK Pro	Capcom	Eur	PS one
15.07.2002	The Mark of Kri	Sony	US	PS2
16.07.2002	Freekstyle	Electronic Arts	Eur	PS2
16.07.2002	Stuart Little 2	Sony	US	PS one
17.07.2002	Austin Powers Pinball	Take-Two	US	PS one
17.07.2002	Gundam Battle Assault 2	Bandai	US	PS one
19.07.2002	Gran Turismo Concept	Sony	Eur	PS2
19.07.2002	Men in Black 2: Alien Escape	Infogrames	Eur	PS2
19.07.2002	VIP	Ubi Soft	Eur	PS2
19.07.2002	Stuart Little 2	Sony	Eur	PS one
23.07.2002	Commandos 2: Men of Courage	Eidos	US	PS2
23.07.2002	NCAA Football 2003	Electronic Arts	US	PS2
23.07.2002	(c-12) Final Resistance	Sony	US	PS one
26.07.2002	Gumball 3000	SCI	Eur	PS2
26.07.2002	Lego Football Mania	Lego Media	Eur	PS2
26.07.2002	Spec Ops Airborne	Take-Two	Eur	PS2
30.07.2002	Sega Sports Tennis	Sega	US	PS2
30.07.2002	Akira Psychoball	AIA	US	PS2
30.07.2002	Spec Ops Airborne	Take-Two	US	PS one
19.07.2002	Midnight Club: Street Racing Platinum	Take-Two	Eur	PS2
19.07.2002	Smugglers Run Platinum	Take-Two	Eur	PS2

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

“Official PlayStation Россия” рекомендует!

ОБЗОР – описание игры, которую уже можно купить
СКОРО – обзор игры, которая скоро выйдет
ТАКТИКА – советы по прохождению игры
БИБЛИОТЕКА – гид для покупателя
ЖЕЛЕЗО – обзоры аксессуаров для PlayStation

1 Таких игр не бывает.	6 Более-менее приличная игра, отставшая на пару лет.
2 Полный провал.	7 Хорошая игра.
3 Тихий ужас, но играть можно...	8 Очень хорошая игра.
4 Уровень ниже среднего.	9 Почти идеальный продукт.
5 Средняя игра.	10 Идеал, к которому всем нужно стремиться.

Графика: оценивается то, как выглядит с художественной и технической точки зрения та или иная игра.

Звук: оценивается звуковое и музыкальное сопровождение игры.

Gameplay: оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного продукта.

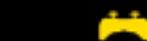
Управление: оценивается удобство, интуитивность и отзывчивость управления игрой.

Оригинальность: насколько та или иная игра отличается от своих собратьев.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	5
ЗВУК	5
GAMEPLAY	5
УПРАВЛЕНИЕ	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

5.0



Аналоговое управление



Вибрация



USB Мыши/Клавиатура



Разделенный экран



Световой пистолет



Руль



Карта памяти



MultyTap

e-shop

<http://www.e-shop.ru>

Интернет-магазин с доставкой

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 21.00 без выходных (095) 798-8627 (095) 928-6089 (095) 928-0360

Заказы по интернету – круглосуточно e-mail: sales@e-shop.ru

СВЫШЕ 2.000 НАИМЕНОВАНИЙ

ХОЧЕШЬ КУПИТЬ? КУПИ У НАС!

\$19.99



\$34.95



\$13.99



\$15.95



\$41.99



\$44.95



\$169.99



PlayStation II

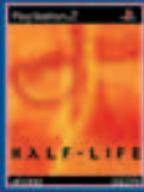
\$299.99/\$419.99*

\$59.95/55.95*



Onimusha Warlords

\$55.95/59.95*



Half-Life

\$59.95/69.95*



Maximo: Ghosts to Glory

\$55.95/75.99*



Dark Cloud

\$55.95/59.95*



Resident Evil Code: Veronica X

\$55.95/69.95*



Devil May Cry

\$55.95/79.95*



Ace Combat 4: Distant Thunder

\$55.95



Age of Empires II: The Age of Kings

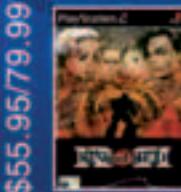


Ecco the Dolphin: Defender of the Future

\$55.95



EverBlue



Ring of Red

\$55.95/59.95*



Silent Hill 2



Space Channel 5

\$32.95/49.95*

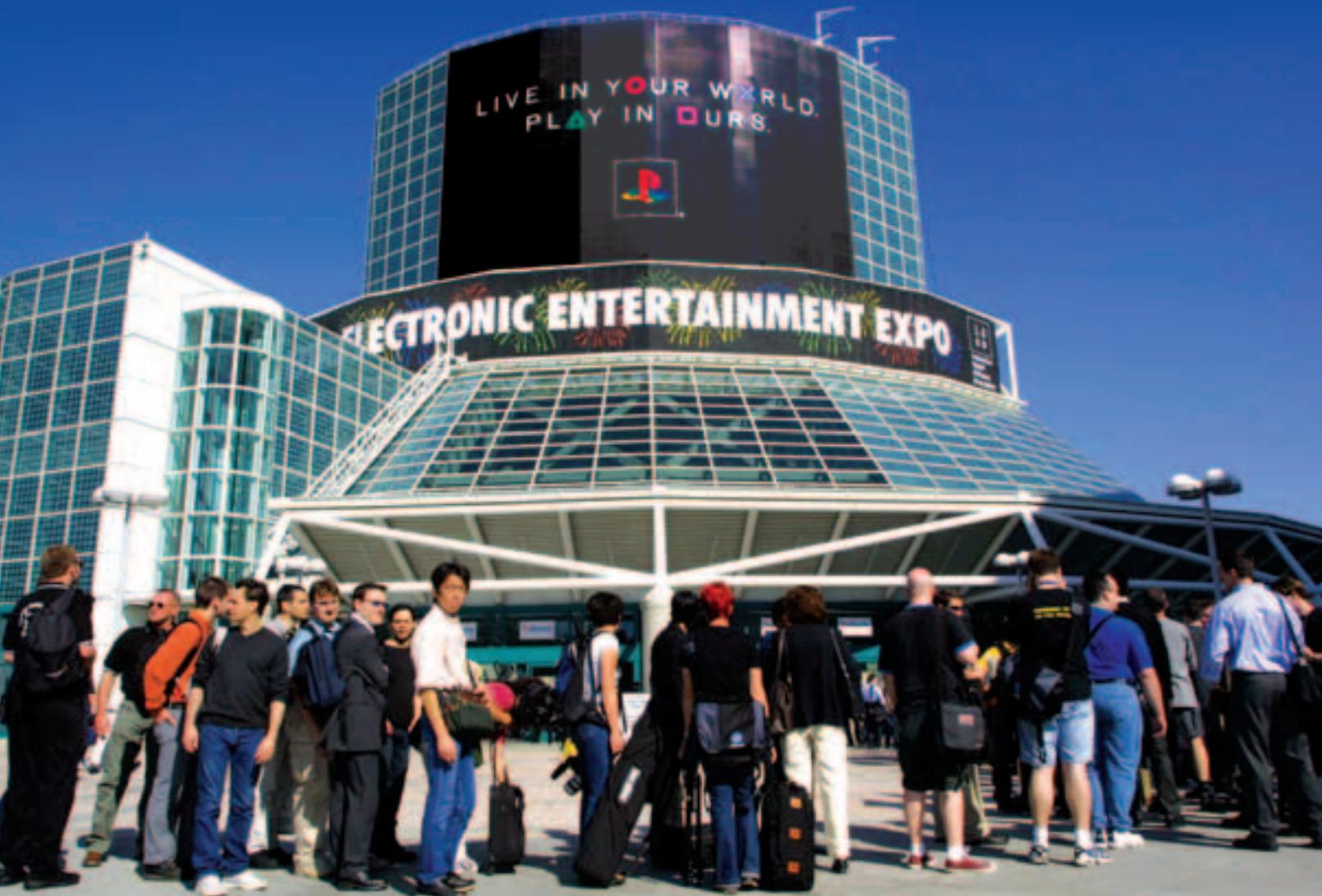


Tekken Tag Tournament

* - Цена на игры для американской версии PS II

В нашем магазине действует услуга 48 часов Money Back, смотрите подробности на www.e-shop.ru





Сергей
Овчинников

Е3'2002

ПАРАД ПОБЕДИТЕЛЕЙ

30 миллионов благодарных покупателей по всему миру, во второй раз поверивших в чудеса торговой марки PlayStation, позволили компании Sony несколько расслабиться. Явившись на ежегодную индустриальную мегавыставку Е3 в роли спокойной, державной и величавой властительницы Вселенной, PlayStation 2 точно так же ровно и грациозно (хотя, как показалось многим, несколько лениво) поиграла мускулами, в полной мере продемонстрировав окружающим, что наличие двух серьезных конкурентов Sony не столько беспокоит, сколько забавляет. Компания, не раскрыв большого числа карт и не анонсировав ничего сногсшибательного, тем не менее умудрилась быть на шаг, на полшага впереди конкурентов, устанавливая правила для остальных участников игры.



ожидаленный анонс снижения цены на PS2 (с 300 до 200 долларов), сделанный в начале мая вместо предполагавшейся и куда более подобающей для такого случая пресс-конференции компании на Е3, заставил Microsoft и Nintendo почти немедленно отреагировать аналогичными действиями (Xbox подешевел до 200 долларов, а GameCube - до 150). Странами прессы Sony предстал как прекрасное бизнес-решение, а действия конкурентов - чуть ли не жестами отчаяния. Недаром, наверное, Sony считается настоящей королевской маркетинга на рынке электроники. Объявление Microsoft о создании грандиозной игровой онлайн-службы Xbox Live!, в продвижение которой корпорация собирается вложить более миллиарда долларов, также неким непостижимым образом сумело сыграть на руку Sony. Все дело в том, что, несмотря на грандиозность замысла и действительно серьезные средства, которые Microsoft решила вложить в эту службу, далеко не все игровые

издательства оказались довольны предложенными компанией условиями. Дошло даже до того, что наиболее скептически настроенная Electronic Arts официально объявила о том, что поддерживать Xbox Live! она не собирается. Одновременно с этим же EA (являющаяся крупнейшим в мире независимым производителем игр) с нескрываемым удовольствием поддержала все онлайновые планы Sony. Которые, заметим, до сих пор находятся в начальном состоянии, несмотря на видимое обилие анонсов и разъяснений. Лучшим доказательством тому служит японский рынок, где служба PS2B (сеть PlayOnline), официально запущенная еще 16 мая вместе с амбициозным проектом Final Fantasy XI, вместо стабильной работы 24 часа в сутки предоставила игрокам счастье лицезреть все ранние болезни игровых служб для PC: низкую скорость подключения, часто рвущуюся связь, многочисленные глюки и общую нестабильность работы. Так что, к сожалению, говорить о том, что Sony уже оседлала непокорного онлайнового мустанга, пока что преждевременно.

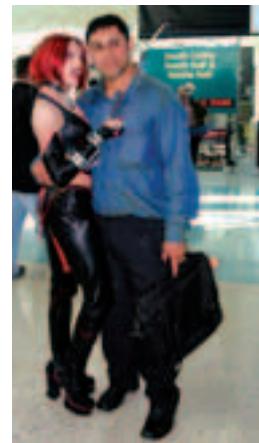
Общее впечатление большинства профессионалов от выставки - легкое разочарование. Действительно, в отличие от прошлого года с его премьерой сразу двух консолей, кучей неожиданных анонсов, сюрпризов и сенсаций год две тысячи второй мог показаться несколько пресноватым. На этот раз все крупнейшие игроки, будто говорившись, выпустили на волю практически всю свежую информацию еще до начала выставки. Nintendo умудрилась «пустить» рекламный буклет с анонсами Wario World, 1080 и новыми картинками из Zelda, Mario Sunshine и Metroid

E3'2002 оказалась организована вовсе не для анонсов, а для представления достижений ведущих игровых издательств.

Prime. Sony официально анонсировала скорый выход Ratchet & Clank в журнале Electronic Gaming Monthly почти за месяц до начала выставки. Синдзи Миками (Shinji Mikami) из Capcom также задолго до E3 поведал миру о Devil May Cry 2 в нескольких интервью. Тактика Microsoft вообще с самого начала была максимально прозрачной: компания просто не захотела тратить весь свой потенциал анонсов на одну выставку, ограничившись представлением Blinx, и то более чем за сутки до собственной пресс-конференции. E3 2002 оказалась организована вовсе не

для анонсов, а для реального представления достижений ведущих игровых издательств.

В гигантских залах Los Angeles Convention Center посетители могли оценить огромное количество превосходных игр в любом из форматов, а определяющим фактором в успехе игровых консолей на E3'2002 вновь стало наличие культовых платформеров. Почему именно этот невероятно старый жанр до сих пор используется в качестве некой тестовой программы для приставок, понять нетрудно. Именно платформенные бродилки предъявляют к своим создателям и приставочному железу наиболее суровые требования по части графической мощи, удобства управления и качества дизайна. Именно в таких играх непростительные ошибки разработчиков



■ Куда же без Лары Крофт? Отважная гробокопательница традиционно присутствует на стенде Eidos в качестве обязательного элемента оформления. Обратите внимание, что на этот раз изображающая ее фотомодель одета в костюм из ожидаемой тысячами геймеров Tomb Raider: Angel of Darkness.



практически невозможно скрыть - они неизменно проявят себя буквально спустя минуту после того, как очередной журналист возьмется за джойстик.

Некоронованная королева жанра, компания Nintendo, обрушила на посетителей выставки великолепную Super Mario Sunshine (GameCube) - долгожданный сиквел Super Mario 64, отправив Марио в отпуск на тропический остров. По прибытии обнаруживается, что и здесь нашему герою отдохнуть не удастся. Mario Sunshine, не устанавливая новых графических стандартов (разве что чрезвычайно хороши эффекты отражений в воде), вызывает настоящую бурю эмоций. Быстрый, красивый и умно организованный платформер с идеальным управлением - что еще нужно для счастья?

Microsoft пошла другим путем, сделав ставку на оригинальность нового продукта. Ее Blinx: The Time Sweeper, созданный командой Artoon, в которую входят бывшие члены студии Sonic Team, повествует о приключениях харизматического рыже-

60.000 профи из 70 стран мира.

Именно столько аккредитованных делегатов посетили выставку в этом году, по словам представителя пресс-службы организаторов мероприятия, Interactive Digital Software Association.

Экспозиция состояла из более чем тысячи игровых и окониогровых продуктов от четырехсот компаний-производителей и разработчиков. Следующая, девятая по счету Electronic Entertainment Expo распахнет свои двери в Лос-Анджелесе 12 мая 2003 года.





Booth Girls

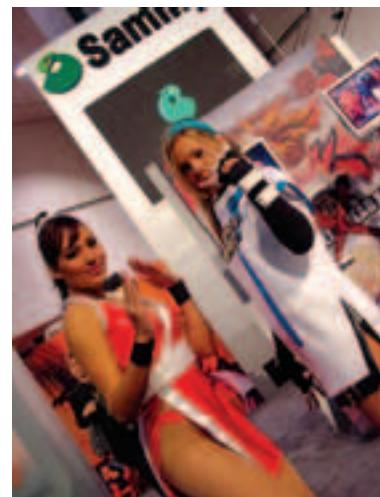
Явление, присущее всем без исключения крупным игровым шоу: девушки, переодетые в персонажей игр. В Японии это прерогатива фэн-энтузиастов, называющих любимое занятие милым словечком *cosplay* (от *costume-playing*), а Европе и Штатах компании специально нанимают фотомоделей для костюмированных дефиле по выставочным залам. На фото справа позирует главная героиня экшн-ужастика *Bloodrayne* (буквально преследовавшая журналистов с фотокамерами), а внизу расположились представительницы гордого племени *X-Men*'ов. X-Women? (^_^)



го кота, наделенного способностью управлять временем. В любой момент игры время можно остановить, прокрутить назад-вперед, как на видеомагнитофоне (все события, происходящие в игре, записываются на жесткий диск), используя это «четвертое измерение» в собственных целях. Если вы, например, набрали на разрушенный мост, а перейти на другой берег очень хочется, то можно с легкостью прокрутить время назад к тому моменту, когда мост был «жив и здоров», и спокойно перейти по нему. Дизайнеры, на счету которых такой известный проект, как *Nights: Into Dreams*, уверены в том, что из *Blinx* получится нечто революционное. Правда, получится оно лишь в

■ Electronic Arts выставлялась с размахом. На стенде 007 Nightfire желающие могли потрогать новый «астон-мартин» Джеймса Бонда.

2003 году. Что касается Sony, то создатели PlayStation 2 применили третий подход, который можно вкратце охарактеризовать как «больше, больше, больше всего». Получилось тоже неплохо. Компания представила на суд игроков не один, а сразу два передовых платформера. Первым стал *Ratchet & Clank*, созданный студией *Insomniac* (авторами *Spyro the Dragon*) на слегка усовершенствованном движке *Jak & Daxter*. Основные отличия от творения *Naughty Dog* - техногенный мир и наличие приблизительно 35 различных видов оружия. Центральный уровень - это гигантский город, одновременно похожий на мегаполисы из *Star Wars* и *The Fifth Element*. Парочка главных героев далека



■ Присутствовали в толпе и персонажи файтингов, например, вокруг экспозиции Sammy вертелись Mai Shiranui (Mai Shiranui) из *Fatal Fury* и Millia Rage из *Guilty Gear*. А сотрудницы возродившейся Atari благодаря необычному цветному освещению стенда выглядели прямо-таки пришельцами из другого мира (фото вверху).

не так симпатична и умилительна, как Джек и Дэксстер, но для более брутального подхода R&C вполне подходит. Вторая новинка стала, в общем-то, неожиданностью. Обаятельный енот *Sly Cooper*, принадлежащий к почитаемому воровскому клану, отправляется в опасное путешествие в поисках воровской библии - *Thevious Raccoonus*. Надеюсь, что традиционно идиотский сюжет не отпугнет вас от потенциально одной из лучших игр этого года на PS2. Созданный малоизвестной студией *Sucker Punch*, которая ранее работала для *Nintendo 64*, *Sly Cooper* выделяется на фоне многочисленных симпатичных аналогов тремя пунктами: отличным дизайном, прекрасной *cel-shading*'овой графикой и массой шпионских элементов. Еще больше радует дата выхода проекта - сентябрь.





Продажа 30 миллионов приставок – грандиозное достижение, и шансов победить Sony у конкурентов практически нет.

У всех трех консолей, кроме отличных платформеров, было припасено и несколько совершенно специальных проектов, рассчитанных на более серьезную аудиторию. Microsoft продемонстрировала (правда, только на видео) ставший все-таки эксклюзивом для Xbox Ninja Gaiden от Тесто, а также великолепный Project Ego (Fable) от Lionhead/BlueBox и совершенный неожиданный эротический сюрприз от разработчиков DOA3 - Dead or Alive Extreme Beach Volleyball. В неординарном проекте главного японского извращенца Томонобу Итагаки (Tomonobu Itagaki) все женские персонажи DOA в о-о-очень открытых бикини состязаются в перебрасывании мячика через сетку на тропическом пляже. Само собой разумеется, что это в игре не главное. Главное - это радостные

победные объятия... Скромно умолчим о том, что концепция игры начисто передрана из Beach Spikers от Ю Судзуки (Yu Suzuki) и его студии AM2. Сам Судзуки, говорят, не обиделся...

Nintendo умудрилась не только заставить большую часть прессы и фанатов принять и полюбить новый мультишный облик Legend of Zelda, но и продемонстрировала куда более важное достижение - оживление сериала Metroid. 18 ноября на американском рынке одновременно выйдут великолепный Metroid Prime, созданный Retro Studios под строгим присмотром со стороны EAD и лично Сигэру Мицумото (Shigeru Miyamoto), и портативный Metroid Fusion для GBA, разработанный основной студией Nintendo EAD. Переход Metroid в полностью трехмерный мир прошел на удивление гладко, по праву сделав проект одной из сенсаций выставки.

Sony, решившая в этом году как следует подразнить геймеров возможностями своей будущей онлайновой службы, демонстрировала на стенде огромное количество онлайновых проектов: Tribes 2: Aerial Assault от Vivendi Universal, Final Fantasy XI от Square (японском оригинале, который даже сама Square пока не знает, как переводить для американского рынка, ведь необходимый для FFXI жесткий диск в Штатах, возможно, так и не выйдет), SOCOM, Tony Hawk's Pro Skater 4 от Activision, NFL Madden 2003 от

■ Кунг-фу пользовалось успехом в стане конкурентов из Microsoft.

Electronic Arts, Time Splitters 2 от Eidos и Auto Modellista от Capcom. Хотя сетевая игровая служба действительно заработала в Штатах этой осенью, реального интереса в играх она еще не возбудила - пока слишком много препятствий на пути к быстрым, оригинальным и интересным онлайновым играм. Для «неверующих» были представлены другие проекты. Такие, например, как великий долгострой The Getaway с его практически фотoreалистичной графикой, интересной криминальной концепцией и неповторимым стилем. Представьте себе GTA3, но только не мультишный и красочный, а потрясающе, завораживающе реалистичный, с реальными лондонскими улицами и вполне реальной мафией. Финальная версия должна увидеть свет этой осенью.

Можно достаточно долго рассуждать о пользе свежих анонсов и необходимости каждый раз поражать игроков массой сенсационных новостей, но неудачной прошедшей выставке назвать никак не удастся. 2002-й почти наверняка станет рекордным по числу вышедших хитов, но в этом году уже далеко не все они появятся на родной PS2. GameCube становится все сильнее, и скоро на платформе появится немало настоящих шедевров. Xbox пока не продемонстрировал себя во всей красе (эта демонстрация, скорее всего, отложится до 2003 года). Но это абсолютно не пугает Sony, которая начала свою пресс-конференцию на Е3 с демонстрацией слайда, посередине которого было большими буквами выведено: «Console war is over». Эта фраза сопровождалась свежими данными, свидетельствующими о том, что объем поставок PS2 достиг 30 миллионов экземпляров. Достижение действительно грандиозное, и шансов у конкурентов практически нет. Но все же, на наш взгляд, Sony немного торопится, и все самые важные события еще впереди!



Светлое настоящее!

Президент Interactive Digital Software Association Дуглас Ловенстайн (Douglas Lowenstein) в своей речи сказал, что видеоигры отныне можно считать полноценным мейнстримовым развлечением, таким же как кинематограф. Попутно он обратил внимание на то, что все популярнее становятся онлайн-состязания и игры для мобильных телефонов.



LIVE IN YOUR WORLD PLAY IN OURS

"ЖИВИ В СВОЕМ МИРЕ, ИГРАЙ В НАШИХ"



Уяснив особенности и тенденции нынешней выставки, давайте обратим внимание на игры для PlayStation 2, анонсированные в стенах Los Angeles Convention Center (на Е3 старушка PS one была практически полностью обделена вниманием – это настолько же прискорбный, насколько объективный факт). С ассортиментом экспонатов от ключевых игроков индустрии вас познакомит Валерий "А. Купер" Корнеев.

Sony Computer Entertainment

Подборки новых игр от SCEI отчасти уже коснулся г-н Овчинников, упомянув дебютный онлайновый проект для PS2 SOCOM: U.S. Navy SEALs. Этот тактический шутер с видом от первого лица позволит геймерам запрыгнуть в шкуру американских бойцов специального назначения, сражающихся с террористами. В комплекте с игрой в продажу поступят сетевой адаптер для широкополосного подключения к Интернету и специальные USB-наушники с микрофоном. Одновременно в онлайновых баталиях смогут участвовать до 16 игроков на уровне, реализована система голосового общения для поддержки командного взаимодействия. Обещаны 30 видов оружия и 12 сюжетных миссий в тылу противника. В Штатах SOCOM заявлен к выходу в августе, и даже среди американцев, у которых, казалось бы, в отношении сетевых технологий все благополучно, нет уверенности, что

Ratchet & Clank



Wild Arms 3



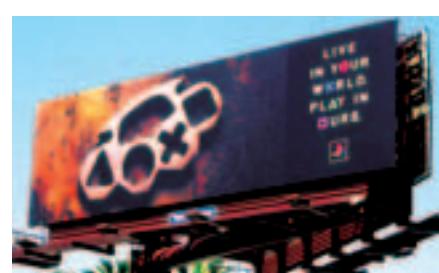
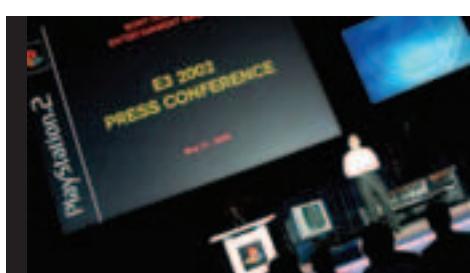
The Getaway



Dark Cloud 2



Приятные ролевые проекты "второго эшелона", невероятный гангстерский боевик и платформенная бродилка с характерными запоминающимися героями – неплохой разброс, демонстрирующий широту интересов Sony как издателя. Посмотрим, удастся ли SCEI успешно запустить онлайн-службу.



Sony сможет развернуть к этому сроку работоспособную сетевую инфраструктуру для PS2. Нашей стране ничего подобного пока и во-все не грозит - вспомните, насколько жалкими выглядели попытки отечественных геймеров выходить в Сеть с Dreamcast. Что до других игр от SCEI, то о Ratchet & Clank, Sly Cooper и The Getaway говорится на

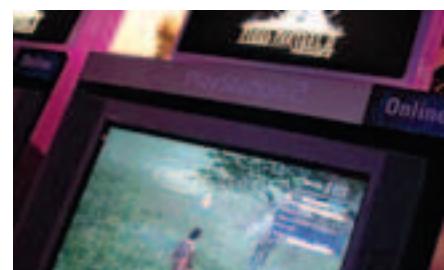
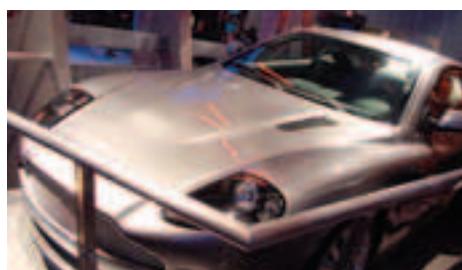
Tour Soccer 2003, NCAA Final Four 2003.

Sega

Выкатив тяжелую артиллерию в виде долгожданного продолжения Panzer Dragoon на позиции конкурентов из Microsoft, на PS2-фронте Sega выступила большей частью от лица своего спортивного подразде-

ления. Были представлены стол любими штатовскими геймерами баскетбол (NBA 2K3), хоккей (NHL 2K3), американский футбол (NFL 2K3 и NCAA College Football 2K3) и "фирменный" сеговский Virtua Tennis 2K3. Также особняком от серии обязательных ежегодных обновлений стоял Soccer Slam - "боевой" футбол с командами три на три, об-

ладающий редкой возможностью толкаться, пинаться, кусаться и использовать кучу power-ups. Но жемчужиной экспозиции для PS2 на стенде Sega стала, конечно же, не спортивная игра, а еще одно продолжение (тут больше даже подойдет слово "воскрешение") страницы серии. Shinobi, легенда 8- и 16-битных времен, в последний раз



предыдущих страницах, трехмерный beat'em up под названием Mark of Kri явно создается в надежде снискать лавры Golden Axe, неплохо смотрится инспирированный Blood Omen и Shadowman, мрачный приключенческий ужастик Primal, на редкость слабо, однако, выглядит создаваемый в пике диснеевскому фильму Lilo and Stitch платформер Stitch: Experiment 626, и если до релиза не произойдет чуда, игра легко может оказаться слабейшим продуктом из летней линейки от Sony. Напротив, всеобщее одобрение вызвали выполненные в технологии cel-shading ролевки Wild Arms 3 и Dark Cloud 2: оба сериала могут гордиться по крайней мере внешним видом свежих сквалов, а геймплей и сюжеты американских версий мы сможем оценить осенью и зимой соответственно. Из спортивных игр от SCEI на E3 засветился не особо примечательный симулятор гонок на водных скутерах Jet X20 и целый набор творений 989 Sports: NBA ShootOut 2003, World

Gungrave



Virtua Tennis 2K3



NHL 2K3



Shinobi



мелькнувшая на Saturn семь лет назад, возрождается в виде полностью трехмерного приключения! Неуловимый ниндзя Джо Хигаси (Joe Higashi) снова рвется в бой и сдается нам, и на этот раз его прямым соперником станет Ninja Gaiden (Xbox). Заочная битва обновленных ветеранов! Коллекцию экспонатов Sega внушительно замыкал агрессивный шутер Gungrave, чей персонаж Beyond the Grave таскает на спине гроб, по совместительству являющийся огромной пушкой.

Squaresoft

Компания-любимица множества наших читателей показала себя на выставке очень скромно. На стенде демонстрировались всего две игры: онлайновая Final Fantasy XI и Kingdom Hearts. Первая присутствовала в качестве демонстрации поддержки независимыми разработчиками сетевых устремлений Sony (причем о перспективах развития сервисов PlayOnline на тер-

■ Дизайном персонажей Gungrave занимается Ясухиро Найто (Yasuhiro Nightow), автор манги Trigun и Samurai Spirits, а за внешний вид техники отвечает Косуке Фудзисима (Kosuke Fujishima), создатель Oh! My Goddess и You're Under Arrest! Графика от Smilebit/RED гарантирует проекту культовый статус.

ратории Америки и Европы в Square говорят крайне осторожно), а вторая уже давно разобрана журналистами буквально по кирпичику - и это за полгода-то до релиза! На E3 определился звездный актерский состав англоязычной озвучки KH: за главного героя Сору текст читает юное дарование Хейли Джоэл Осмэнт (Haley Joel Osment, этот парнишка играл в фильмах "Шестое чувство" и "Искусственный разум"), Рику озвучивает Дэвид Галлахер (David Gallagher, "Бермудский треугольник"), а Каири - Хейден Паннетьер (Hayden Panettiere, "Динозавр").

Electronic Arts

Здесь правила балом великолепная Medal of Honor: Frontline, которую мы заранее рискнем назвать одной из лучших PS2-игр текущего года. Гиперреалистичные модели персонажей и продуманный дизайн локаций, полностью сохраненный антураж фильмов о Второй мировой (почти кадр в кадр воспроизведена высадка союзников на пляже Омаха из "Спасения рядового Райана" - только на этот раз интерактивная), огромное количество различных миссий, широкий выбор аутентичного оружия, техники, серьезнейший симфонический саундтрек... По масштабности с MoH могла сравняться разве что демонстрировавшаяся буквально в двух шагах The Lord of the Rings, The Two Towers. Ранее заявленная как игра по первой части кинотрилогии "Властелин колец", теперь она носит подзаголовок второго фильма - "Две

Final Fantasy XI



Kingdom Hearts



■ При условии, что Sony решит выпускать в Штатах жесткий диск, будущее у англоязычной FFXI есть. Если же HDD не выйдет, у Square остаются приключения Соры и его команды.



тврдьни". Больше всего этот beat-'em up с ролевыми элементами напоминает State of Emergency, но только с нормальной камерой, удобным геймплеем и далекой от карикатурной мультишности атмосферой. Примериться к управлению Арагорном, Леголасом и Гимли мы сможем ближе к зиме, как раз к премьере киноленты. Чуть раньше появится на прилавках разделенная на множество небольших уровней трехмерная версия PC-хита The Sims, а также The Simpsons Skateboarding, от которой мы традиционно не ожидаем ничего хорошего - игровые воплощения Спрингфилда и его обитателей словно кто-то сглазил. Джеймс Бонд повторно осчастливил своим появлением обладателей PS2 в 3D-action 007: Nightfire. Авторы из Eurocom обещают несколько гончих уровней от команды создателей Need for Speed, чей вклад не так давно оживил James Bond in Agent Under Fire. Под логотипом EA Sports

Tekken 4



Tekken 4



Xenosaga



Ninja Assault



■ Четвертый Tekken прочно обосновался в списке самых ожидаемых нашими читателями игрушек. Нет сомнений в том, что очередной "Железный кулак" будет лидировать в осеннем сезоне. Хотя мы, к примеру, гораздо сильнее ждем Xenosaga...

на выставке проходили приуроченные к чемпионату мира 2002 FIFA World Cup, снабженная статистикой текущего сезона F1 2002, NASCAR Thunder 2003, Madden NFL 2003, NBA Live 2003, NCAA Football 2003 и Tiger Woods PGA Tour 2003.

Namco

По словам представителей компании, процесс локализации четвертой части Tekken продлится до самого конца лета из-за необходимости перевода и озвучки большого объема сюжетных вставок в режи-

ме Story Mode. Скорее всего, Namco специально передвинула релиз Tekken 4 на более оживленный осенний сезон, опасаясь низких продаж в летний период. Сама игра практически не отличалась от своей пестрящей "зубчатыми" линиями японской родственницы в отличие от американской и европейской версий Tekken Tag Tournament, где применялся эффект программного слаживания поверхностей. Впрочем, геймплей Tekken 4 наверняка приведет в восторг фэнсов сериала: нововведения вроде варьирующейся высоты арен вплетены в него очень аккуратно. Англоязычная Xenosaga осчастливит нас своим выходом не раньше начала 2003 года, но уже сейчас ясно, что Namco планирует активно раскручивать этот амбициозный ролевой проект, несмотря на достаточно прохладный его прием японскими геймерами, жаловавшимися на обилие сюжетных роликов, сделавших геймплей едва различимым. Свето-



Борис Романов,
почетный редактор
"OPM Россия"

Главным итогом прошедшей недавно выставки E3 стало следующее: никаких серьезных изменений на рынке в ближайший год не произойдет, и в 2003 году мы снова будем с уверенностью называть PlayStation 2 лидирующей платформой. Но это в общем, а в частности ситуация складывается следующим образом.

В этом году, а точнее этой осенью и зимой, на PlayStation 2 мы не увидим гигантских хитов, наподобие прошлогодних Metal Gear Solid 2, Final Fantasy X и Grand Theft Auto 3. Вместо этого нас ждет настоящая атака клонов, являющихся, тем не менее, весьма хорошими продуктами. Среди них Grand Theft Auto Vice, The Getaway, True Crime: Streets of LA, Tony Hawk 4 и пр., продолжают список сиквелы известных, но уже потерявших былую привлекательность сериалов (Tomb Raider The Angel of Darkness, Tekken 4, Shinobi, и так далее). Ни первые, ни вторые пока не смогли произвести на публику сногшибательного впечатления. Реально же все эти «повторения пройденного» пока смотрятся лучше всех немногочисленных новинок (Ratchet & Clank, Sly Cooper, Gungrave и пр.), которые были продемонстрированы на выставке. Особняком в этом ряду стоит Square'овский проект Kingdom Hearts, который, судя по всему, имеет все шансы стать суперхитом этого года. Он никого не повторяет, не является продолжением старинного сериала, однако на «новичка» также не тянет, благодаря использованию в нем знакомых всем героев. Остальные же громкие игры, которые мы действительно ждем (Devil May Cry 2, Soul Calibur 2 и Xenosaga) появятся в продаже лишь в 2003 году. Тогда-то о них мы и поговорим.

Ну и наконец, на E3 стало ясно, что не стоит ожидать в этом году расцвета сетевых игр для PlayStation 2. Япония уже показала, что даже Final Fantasy не может заставить массы побежать в магазины за дополнительным модемом и жестким диском. Да и сама игровая служба Square-Sony пока оставляет желать много лучшего. Со стороны же американцев так и не было представлено достаточного количества хотя бы хороших работающих сетевых игр, чтобы говорить о том, что ситуация в этом году изменится.

И, тем не менее, PlayStation 2 по-прежнему остается лучшей приставкой. Пусть не все идет в жизни гладко, однако у ее конкурентов дела пока обстоят заметно хуже.



вой пистолет GunCon 2 не останется без работы: под него заточен проект Ninja Assault, об аркадной версии которого мы писали в прошлом номере. Выходящий в сентябре домашний вариант "феодального японского шутера" снабдят улучшенной графикой, новыми уровнями, оригинальными режимами и CG-заставками. Приятно позабавил публику Pac-Man Fever - сборник из 30 мини-игр с персонажами Pac-Man, Tekken, Ridge Racer и Soul Calibur.

Konami

Еще одна классическая серия возрождена! Уже около года создаваемая в японских офисах компании Contra: Shattered Soldier строится на принципах самых первых, восьмибитных игр сериала: экран движется слева направо, персонаж расстреливает из пулемета, огнемета и гранатомета полчища кровожадных инопланетян, время от времени останавливаясь для обмена приветствиями с гигантскими боссами. Никаких экспериментов с 3D в духе Appaloosa Interactive: хотя все фоны номинально трехмерные, по сути, новая "Контра" - классический двухмерный боевик. Рапортав о переходе Metal Gear Solid II и Silent Hill II в разряд Greatest Hits, Konami тут же обнародовала информацию о грядущих сиквелях обоих сериалов. MGS: Substance станет переработкой оригинальной второй части приключений Солида Снейка, куда войдут новые режимы игры, 5 дополнительных сценариев Snake Tales и 300 тренировочных

Evolution Skateboarding



Contra: Shattered Soldier



Zone of the Enders: 2nd Runner



Silent Hill 3



■ Оригинально "пошутил" на E3 Хидэо Кодзима: в видеоролике MGS: Substance присутствовали кадры Солида Снейка, выписывающего пирюэты на скейтборде. Только тридцатого мая представители Konami объявили, что это были сцены из совершенно другой игры, Evolution Snowboarding, где Снейк присутствует в качестве скрытого персонажа.

VR-миссий. В демо-ролике мы даже заметили Мерил... Игра сначала появится на Xbox этой осенью, а PS2-версию придется подождать аж до марта 2003 года. Очередной ужастик Silent Hill 3 расскажет историю девушки по имени Хитер (Heather), однажды проснувшейся в совершенно незнакомом городке и, судя по видео, сразу же принявшейся наводить там порядок с помощью ручного пулемета. Надеемся, игровая история (она всегда бы-

ла главным ингредиентом SH) будет не хуже, чем во второй части. Объявилась на стенде и кишащая боевыми роботами Zone of the Enders: The 2nd Runner, чьим продюсером снова выступает Хидэо Кодзима, и стрелялка Silent Scope 3 (на этот раз вроде обещали поддержку GunCon 2 и его аналогов), и спортивные симуляторы Evolution Skateboarding (именно здесь весь мир увидел Солида Снейка на скейте), и NBA Starting Five.



Capcom

Солидное семейство своих продуктов Capcom представила еще до официального старта выставки. Технология cel-shading из ультрамодной находки превратилась в стандартный графический инструмент: ее, например, используют экшн JoJo's Bizarre Adventure и гоночный симулятор Auto Modellista. Яркие мультишные воплощения реальных машин (Toyota Celica SS-II, Nissan Skyline GT-R(R34), Honda S2000 Type V, Mitsubishi Lancer Evolution VII, Mazda RX-7(FD3S), Subaru Impreza 22B STi, Suzuki Capuccino, Daihatsu Move) на редкость органично вписываются в аркадный геймплей. Dino Stalker - западное название шутера для светового пистолета Dino Crisis: Gun Survivor, о котором недавно сообщали в разделе новостей. Характерно, что сюжет к нему написан сценаристами Flagship, на совести которых истории всех частей Resident Evil. Продлением обзаведется и Devil May Cry: на этот раз Данте станет «еще более крутым», обзаведется клевой напарницей, а сама игра подрастет в два раза по сравнению с оригиналом. В серий превратилась и другая передовая игра от Capcom: Onimusha 2: Samurai's Destiny появится на американском рынке 27 августа. Стильная стрелялка с видом от третьего лица Red Dead Revolver

Onimusha 2: Samurai's Destiny



JoJo's Bizarre Adventure



Auto Modellista



Breath of Fire V



■ Делать графику «под аниме» проще и дешевле, чем снимать аниме. Да и результат получается интерактивным... Однокий Дзюбэй Яги (Jubei Yagyu) из Onimusha 2 смотрится случайным гостем на развернутом Capcom cel-shaded-празнике жизни. Компанию самураю составит разве что Данте (Dante) из DMC2.

начинала свою жизнь как симулятор действий полицейского спецподразделения, а в итоге превратилась в ураганный боевик, чье действие проходит на Диком Западе, изрядно напоминая знаменитые спагетти-вестерны вроде хрестоматийного фильма «Хороший, плохой, злой» режиссера Серджио Леоне. Resident Evil Online корот-

ко упоминалась в качестве составляющей пакета онлайновых проектов Sony и на стенде Capcom не присутствовала. Известно лишь, что играющие смогут принимать как сторону отряда S.T.A.R.S, так и атакующих из зомби, причем, первые без особого труда будут превращаться во вторых - достаточно лишь получить роковой укус...

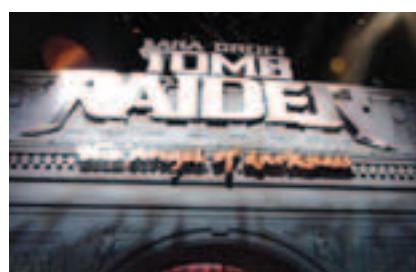
Михаил Разумкин,
главный редактор
«ОРМ2 Россия»

Не буду затуманивать вам мозги аналитическими выводами, как г-н Романов, вместо этого попробую просто передать свои впечатления от представленных на Е3 проектах, да и от самой выставки вообще. Больше всего, естественно, радует факт непоколебимости главенствующих позиций PS2 на Олимпе игровой индустрии. И хотя действительно громких проектов в этом году нет (единственный знаменитый тайтл достался Nintendo, но туда ей и дорога), неплохих игр тоже хватает. Для начала хотелось бы отметить весьма неплохое качество проекта от самой Sony-Ratchet & Clank, который на ранних стадиях разработки не внушил доверия. Sly Cooper же, напротив, так и не смог вдохновить меня своим стилем. Отдельным планом проходит разработка Studio Cambridge (ответственных за MediEvil), представленная еще на прошлогодней Е3 — «адская» Primal. Этот проект сильно напоминает трехмерный вариант Capcom'овской Demon's Crest (SNES), причем есть все основания полагать, что в России ее ждет также участь, что и MediEvil 2. Неплохо отличилась Sega, представив не особенно амбициозные, но тем не менее очень многообещающие аркадки Gungrave и Shinobi. Стоит вынести благодарность и дружиннице Capcom, не забывшей анонсировать продолжение моего любимого Devil May Cry. Надеюсь, что на этот раз они наконец торопиться не будут и уделят хоть немного времени камере.

Чуть не забыл буквально ошеломивший меня плавностью анимации, количеством персонажей на экране и общей зрелищностью The Lord of The Rings: The Two Towers от EA, который, кстати, должен появиться уже этой осенью.

Но главный бальзам не душу — это просто масса проектов, выполненных по технологии cel-shading. Стильная гонка от все той же Capcom — Auto Modellista, сразу две RPG от Sony — Wild Arms 3 и Dark Cloud 2. В клан «мульттипликаторов» подалась и Konami, представив до безобразия красивую Zone of the Enders: The 2nd Runner. А завершает список Ubi Soft со своим FPS XIII, заявленный буквально на все платформы, включая PC.

Другими словами: «Live in your world, play in ours», как гласит новый девиз на рекламных плакатах PlayStation.



Eidos

Увлечение трехмерными FPS не миновало и компании-создателя Лары Крофт. Eidos взяла под свое крыльшко команду Free Radical, авторов культового GoldenEye 007, и результатом сотрудничества стал Time Splitters 2, геймплей которого mestami неотличим от детища Rare 1997 года выпуска (естественно, при похорошевшей графике). Версия TS2 с поддержкой онлайнового геймплея выйдет только на PS2. Не забыта, ясное дело, и главная гробокопательница индустрии: Tomb Raider: The Angel of Darkness выйдет в Европе в середине ноября. Продолжение «похождений лысого», Hitman 2: Silent Assassin, где наемный убийца помещен в натуральный ареал своего обитания - город Питер (даже Eidos известно, где у России криминальная столица), походит на очередную серию балабановского «Брата». Фэнзы Данилы Багрова могут начинать откладывать денежки: релиз осенью.

Tomb Raider: Angel of Darkness**Hitman 2****Hitman 2****Time Splitters 2**

Киллер из Hitman путешествует по всему миру, явно не удовлетворяясь одним лишь «гостеприимным» Петербургом. Time Splitters 2 стартует сценой, в общих чертах повторяющей начало GoldenEye 007, прыжком с водонапорной дамбы.

**LucasArts**

Пока второй эпизод звездной саги продолжает собирать свою кассу в кинотеатрах всего мира, спешно доводится до ума вторая волна игр на основе фильма. Star Wars: The Clone Wars следует сюжету картины, позволяя геймеру управлять добрым десятком транспортных средств, а

Star Wars: Bounty Hunter воспевает нелегкий жизненный путь наемника Джанго Фетта (Jango Fett). Только в следующем году появится онлайновая Star Wars Galaxies: An Empire Divided, фантастический боевик RTX Red Rock и action-RPG про древнеримских гладиаторов под названием Gladius.

Star Wars: Bounty Hunter**Gladius**

Джанго Фетт и девушка, подозрительно смахивающая на Софитию (Sophitia) из Soul Calibur (или особу с пачки сыра «Виола» - ред.), являются собой новое лицо игр от дедушки Лукаса.

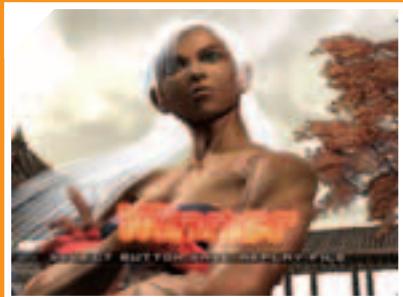
Gundam: Federation vs. Zeon), по-путно подтвердив, что их ролевой мини-сериал .hack будет выходить на английском, укомплектованный DVD-дисками с эпизодами одноименного аниме-сериала. Enix показала проходящую сейчас процесс локализации RPG Grandia Xtreme и драку на гигантских мехах, Robot Alchemic Drive. У Acclaim Entertainment наклевывается сюжетный FPS Turok Evolution, а текущая линейка продуктов включает в себя экстремальный симулятор катания на роликах Aggressive Inline и «непристойный» вариант Dave Mirra XXX.

Кроме Ninja Gaiden, Tecmo возвращается к жизни Rygar, сиквел легендарной action-adventure для NES, вдохновленной древнегреческими мифами. В отличие от восьмивитного прототипа новый Rygar для PS2 ориентирован больше на драки, нежели на планомерные исследования неизведанных земель. На стенде KOEI можно было опробовать в деле трехмерный фэнтезийный beat'em up Mystic Heroes (70 заклинаний четырех разных стихий, 4 персонажа, 8 кишащих противниками уровней) и третью вариацию вселенной Three Kingdoms - стратегическую Dynasty Tactics с ключевыми героями сериала Dynasty Warriors. The Thing от Universal Interactive предстала на E3 в том же виде, в каком мы застали ее в предыдущем номере журнала, другие проекты компании - менеджер развлекательных парков Jurassic Park, боевик The Scorpion King: Rise of An Akkadian и детский платформер Spyro: Enter the Dragonfly - увидят свет не раньше сентября-октября. Кровавая стрелялка Bloodrayne от Majesco повествует о девушке-вампире, уничтожающей нацистов (!), участия Evil Dead: A Fistful of Boomstick (THQ) снова прибегает к услугам актера Брюса Кэмпбелла (Bruce Campbell), сыгравшего во всех трех частях «Живых мертвцев», Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar Games) обещает еще больше свободы, вседозволенности и мрачного куражжа, притом, что выходит она раньше, чем многие ожидали, - 22 октября. Ubi Soft выставила PS2-порт прошлогоднего «пизицшного» хита Myst III: Exile и игровую версию прошлогоднего же китайского киноблокастера Crouching Tiger, Hidden Dragon, выполненную в виде незамысловатого 3D-action с видом от третьего лица. Увидели посетители шоу и Rayman 3: Hoodlum Havoc и XIII - очередной проект с графикой в стиле cel-shaded, на этот раз в жанре FPS.

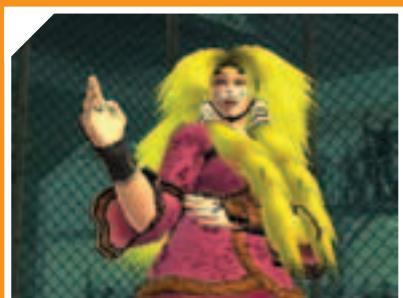


ХУТ

VIRTUA FIGHTER 4



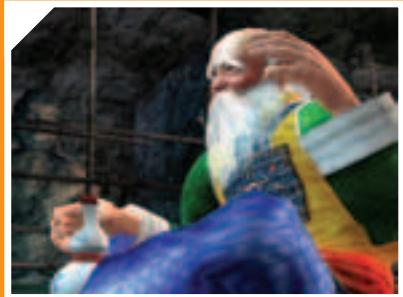
► Ванесса Льюис (Vanessa Lewis), "дочь полка", воспитанная членами спецподразделения по борьбе с терроризмом.



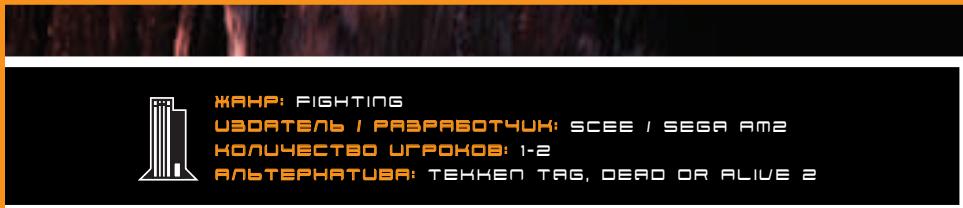
► Сумасшедшие костюмы в режиме Kumite - предмет охоты, ревностного коллекционирования, особой гордости!



► Ring Outs – выбивания противника с арены – теперь еще более зрелищны, и все благодаря разрушаемым стенам.



► Старичок-пьяничка Шунь Ди (Shun Di) и Сара (Sarah) - любимые персонажи самого Ю Судзуки (Yu Suzuki).



ЖАНР: FIGHTING
ИЗДАТЕЛЬ / РАЗРАБОТЧИК: SCEA / SEGA AM2
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2
АЛЬТЕРНАТИВА: ТЕККЕН TAG, DEAD OR ALIVE 2



► Слышится, что персонаж своим обликом выражает самую суть игрового сериала. В Street Fighter таким героям был Рю (Руи) – странствующий боец ставший во главу угла поиска смысла существования через достижение совершенства в уличных боях.

Акира Юки (Akira Yuki) из VF также пренебрегает излишним комфортом, не придает решающего значения своему внешнему облику, зато достигает истинного просветления в бою.

Как и сам сериал Virtua Fighter...

Казалось, каждая часть сериала **Virtua Fighter** умудряется наступить на одни и те же грабли. Спору нет, **VF** была первым трехмерным файтингом, сформировавшим целый стан команд-подражателей и армию поклонников жанра, но эти самые подражатели в итоге и задавили (судя по продажам за пределами Японии) **VF** в ее же собственной епархии. В США, Европе и у нас в России геймерам особенно пришелся по вкусу **Tekken**, обладавший отличной графикой, доступностью для новичков и огромным количеством мелких бонусов, то есть всем тем, чего не хватало домашним версиям **VF**. Однако четвертая часть **Virtua Fighter** резко ломает сложившийся порядок вещей.

ЖУРНАЛ
ИГРЫ

И 10 ЛЕТ НЕ ПРОШЛО...

Дебютная приставочная **VF** - порт первой игры сериала на **Saturn** (1995 год) - смотрелась бледным подобием оригинальной аркадной версии года 1993-го. Вышедшая в том же 1995-ом сатурновская **VF2** по-прежнему не могла догнать игровой автомат по качеству графики. На **Dreamcast** в 1999 году увидел свет **VF3**, выглядевший как аркадный прототип 1997 года, визуальная часть которого к тому времени уже изрядно устарела по сравнению с **Soul Calibur** и **Tekken Tag Tournament**. В случае с **VF4** на **PS2** у **Sega** наконец-то есть приставка,

пожалуй, не достигает уровня **Dead or Alive 3** на **Xbox**, но гораздо более качественный дизайн персонажей и окружающей среды **VF4** полностью компенсирует разницу в производительности приставок.

ЗДЕСЬ ВАМ НЕ ТУТ!

И уж, конечно, никакой **DoA** не снися равнозначный здешнему игровому процессу - глубочайший, наиболее динамичный и сбалансированный из всех, что мы встречали в файтингах. У каждого бойца сотни атак и их комбинаций, большинство из которых принадлежат именно ему и ни

кому другому. За исключением последнего босса-хамелеона **Dural** здесь нет парных героев, которые имели бы общую модель ведения боя и набор приемов. Количество движений позволяет объединять



эти приемы в практически неограниченное число различных связок: когда в **VF4** играют настоящие асы, легко можно наблюдать весьма продолжительные схватки, где не повторяется ни одно движение! Удивительно, сколько индивидуальности и собственного стиля можно вложить в игру, если за плечами хорошая подготовка. **Virtua Fighter 4** - честная и очень серьезная игра. Здесь нет ни фигуристых девиц в школьной форме, демонстрирую-

► Акира демонстрирует последнее пополнение гардероба после удачного боя.

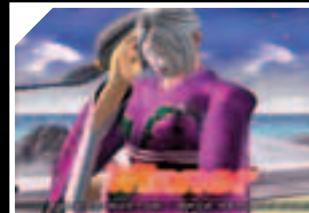
ГРАФИЧЕСКИЕ РАЗЛИЧИЯ:

Внешний вид **VF4** для **PS2** слегка изменился по сравнению с аркадной версией, и, увы, не в лучшую сторону. Начнем с того, что просторные трехмерные арены с игрового автомата при переносе слегка потеряли в объеме: если приглядеться, в приставочной версии кое-где становятся заметны плоские картинки, подставленные на место бескрайних далей оригинала. Упростилась анимация одежды и физическая модель всех "природных" спецэффектов, особенно пострадало море на пляжном уровне, смотрящееся теперь совершенно неубедительно. Уменьшилось количество источников света: на крыше небоскреба, например, их число упало с четырех до двух. Пропали отражения сражающихся в полированных каменных плитах пола - вместо них видны обычные серые тени. Но даже в таком виде **VF4** продолжает очаровывать!



ИГРА ОЧЕНЬ КРАСИВА - В ЭТОМ ЗАСЛУГА КАК ДЕТАЛИЗИРОВАННЫХ МОДЕЛЕЙ БОЙЦОВ, ТАК И УНИКАЛЬНЫХ ФОНОВ С ИНТЕРАКТИВНЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ.

максимально приближенная по характеристикам к аркадному железу прототипа. Недостаток размычки "зубатых" краев изображения (anti-aliasing), слегка уменьшившийся разрешение текстур и отсутствие нескольких ресурсоемких спецэффектов - вот, пожалуй, и все отличия домашней версии от того, что было на игровых автоматах. Игра очень красива - в этом заслуга детализированных моделей бойцов, так и уникальных фонов с интерактивными элементами (для многих из которых программистами **AM2** написаны сложные алгоритмы). Трескающиеся полы, брызги и волны на воде, деформация снежных сугробов под ногами сражающихся - это надо видеть! Чисто технически вся упоминаемая красота,



щих трусики при каждом взмахе ноги, ни дани переменчивой моде в виде наскоро склепанной командной Tag-системы. Сюда приходит испытывать мастерство, а не разглядывать подпрыгивающие грудки. В *Dead or Alive 3* любой новичок имеет неплохой шанс побить знатного профи, просто бездумно барабаня по кнопкам. В *VF* такое невозможно. Первая же попытка сыграть на уровне *Normal* выливается в молниеносную смерть от рук третьего или четвертого противника.

КАК ДВА БАЙТА ПЕРЕСПЛАТЬ...

Несмотря на глубину геймплея и широчайший арсенал движений, четвертая часть - наиболее доступная в серии. Из раскладки исключена кнопка *Escape*, появившаяся в свое время в *VF3* и вызывавшая с тех пор множество кривотолков. Теперь персонажи свободно передвигаются в восьми направлениях и кружат вокруг противника при двойном нажатии джойстика вниз или вверх. Отскок в сторону можно использовать как уход от атаки с последующей контратакой. Другой элемент игрового процесса, вызывавший раньше множество нареканий, прыжок, значительно ослаблен: прыгать теперь вообще нет особой необходимости (хотя все же существует достаточно широкий набор приемов, выполняе-

► После трех-четырех раундов из-под снега выглядывает промерзшая земля.

мых в воздухе). Появился удобный прием *Tech Roll* - возможность сразу же вскочить на ноги, будучи сбитым на землю (для этого надо нажать джойстик вверх (вниз)+P+K+G в момент, когда ваш герой соприкасается с полом). Это тоже ускоряет геймплей и открывает доступ к целому ряду техник атаки снизу.



► Эволюция трехмерной модели Сары: от "буратинки" из *VF* к сложной фигуре, состоящей из тысяч полигонов.

ХРОНОЛОГИЯ СЕРИАЛА:

1993: *Virtua Fighter* (аркады, PC, 32X, SATURN) - первый трехмерный файтинг в истории видеоигр. Восемь бойцов: *AKIRA YUKI, JACKY BRYANT, SARAH BRYANT, WOLF HAWKFIELD, JEFFRY McWILD, KAGE MARU, LAU CHAN, PAI CHAN*, последний босс - *DURAL*.

1995: *Virtua Fighter 2* (аркады, PC, MEGA DRIVE) - успешный сиквел, революционные изменения в геймплее, улучшенная графика, два новых героя: красавчик *LION RAFALE* и старичок *SHUN DI*.

1995: *Virtua Fighter Remix* (аркады, SATURN) - первая часть с подтянутой до уровня *VF2* графикой.

1995: *Virtua Fighter CG Portrait Series* (SATURN) - альбомы с "фотогалереями" героев *VF2*, на каждого из 11 бойцов был выпущен свой диск.

1996: *Virtua Fighter Kids* (аркады, SATURN) - файтинг с "детскими" версиями фильтров персонажей *VF*: друг дружку мутузят головастые карапузы.

1996: *Virtua Fighter Mini* (GAME GEAR) - двухмерный файтинг на основе аниме-сериала *VF*.

1997: *Virtua Fighter 3* (аркады) - революционный второй сиквел с многоуровневыми аренами, нечестным сумоистом *TAKA ARASHI* и девушки-мастером *Aoi Umenokouji*.

1998: *Virtua Fighter 3tv* (аркады, DREAMCAST) - апгрейд *Team Battle*, объединяющий несколько автоматов.

2001: *Virtua Fighter 4* (аркады, PLAYSTATION 2, скоро на Xbox) - возвращение к старой модели геймплея, "свежая кровь" в лице *VANESSA LEWIS* и монаха *Lei Fei*.

2003(?): *Virtua Fighter Quest* (приключенческая игра) и *VF4: Evolution* (файтинг), только-только заявленные Ю Сузуки. Подробностей пока практически никаких.

ПРИМЕЧАНИЕ: мы указывали только даты дебюта игр в Японии - портирование на различные домашние платформы зачастую происходило на протяжении нескольких последующих лет.

ИГРА, СТРОГО ГОВОРЯ, ПРЕВРАЩАЕТСЯ ИЗ ФАЙТИНГА В САМОУ НАСТОЯЩУЮ СТРАТЕГИЮ, "ТАМАГОЧИ" НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ.



ВСЕ НОВОЕ...

Важным упрощением стал отказ от неровных поверхностей, когда-то с немалой помпой представленных в *VF3* - многоуровневые ландшафты со сложной геометрией не оправдали надежд *AM2*, внеся в геймплей вместо разнообразия легкий сумбур. Новые арены стали плоскими, но многие из них окружены стенаами разной высоты и крепости, дающими возможность "жонглирования" сбитым с ног и ударившимся о вертикальную поверхность противником. *Tech Roll* в этом случае пройти не получится, поэтому легко словить комбинацию из нескольких ударов. Многие стены проламываются, после чего до *Ring Out* рукой подать. Сохранились три основных типа атак: верхний (кнопка *удар+назад*), средний (кнопка *удар+вперед*), нижний (кнопка *удар+вниз*) и блокируется каждый из них на своем уровне. Из захватов

можно вывернуться, а многие приемы реально обратить или "залинковать" в серии. Захват (P+G+направление) удастся перехватить, нажав в момент его выполнения врагом P+G и правильно угадав направление броска. То же самое относится к контратакам (P+K+направление). Нововведение - неблокируемые Power Moves, энергия для которых копится секунду-две. В принципе, чтобы одолеть соперников из Arcade Mode, вам понадобится знание 10-15 основных атак, не более. Освоение же полного набора приемов своего персонажа добавит ни с чем не сравнимой остроты игре с живым противником.

ДЕЛАЕМ КАРЬЕРУ

Домашние трансляции аркадных хитов Namco всегда соблазняли геймеров впечатльными коллекциями бонусов: CG-роликами, новыми необычными режимами игры, подборками секретных персонажей. Вот и Sega наконец-то дозрела до того, чтобы пойти аналогичным путем. Хотя режим Arcade для одного игрока (13 соперников плюс финальная драка с Dural) по-прежнему чудовищно скучен и начисто лишен какой-либо вразумительной концовки, кроме надписи "Thank you for playing!", к стандартным для приставок пунктам главного меню (VS, Practice и Survival) добавился любопытнейший режим Kumite. Немногие критики VF4 (в основном ярые апологеты Tekken) называют Kumite Mode просто расширенным вариантом Survival'a. Безусловно, оба режима построены на общем принципе - необходимости противостоять все новым и новым противникам, только Kumite сделан с большей фантазией, хитрее и оригинальнее. Создав собственного персонажа на основе триады

бойцовский ранг героя. От десятого кю (10-th Кю, боец минимально низкого уровня) можно постепенно подняться к первому дану (1-st Dan) и впоследствии к десятому дану, после которого идут следующие титулы: Hero, Champion, Adept, Grand Master, Conqueror, Subjugator, Demonlord, Battler, Stormlord, Dragonlord, Emperor, High King. По мере продвижения вверх по "служебной лестнице" открываются новые детали костюмов (именно детали, а не костюмы целиком - то есть их можно как угодно комбинировать!), прически персонажей и секретные локации. В целом, система настолько азартная и захватывающая, что буквально приходится убеждать себя: "Вот только дойду до очередного ranking match - и все", а на часах тем временем ко-

роткая стрелка накручивает обороты с бешеною скоростью. Учитывая то, какие пугала можно выпускать в Arcade или Versus после полного открытия всех шмоток и причиндалов, ценность Kumite бесспорна.

БОЙЦОВСКИЙ КЛУБ

Даже если кому-то режим Kumite покажется частично знакомым, AI Mode - полностью оригинальная задумка AM2, по крайней мере, если речь идет о файтингах. В этом режиме вы сможете создать и тренировать собственного бойца, не-

посредственно им не управляя. Наоборот, можно выступать в роли его спарринг-партнера или показывать ему записи боев, предварительно сохраненные на карточку памяти. Управляемый компьютером боец запоминает ситуации, происходившие во время драки, и впоследствии пытается применить полученные знания на практике. Особое удовольствие вызывают успехи подопечного в таблице рангов Kumite: глядя на его продвижение наверх, начинаешь не на шутку переживать, болеть за него! Как раз так волнуются за своих питом-

ПО МЕРЕ ПРОДВИЖЕНИЯ ВВЕРХ ОТКРЫВАЮТСЯ НОВЫЕ ДЕТАЛИ КОСТЮМОВ, ПРИЧЕСКИ ПЕРСОНАЖЕЙ И СЕКРЕТНЫЕ ЛОКАЦИИ.

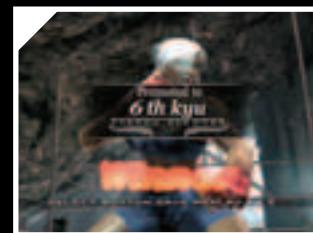
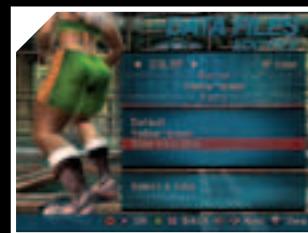
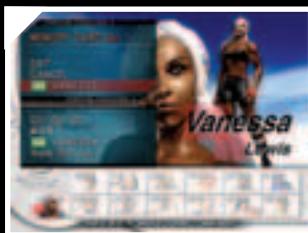


► Лей-Фей (Lei-Fei) списан Судзуки с его знакомого монаха-сентоиста.

цев-спортсменов профессиональные тренеры. Игра, строго говоря, превращается из файтинга в самую настоящую стратегию, "тамагочи" нового поколения.

Перед нами - главный файтинг последнего времени, отчелово направленный на успешное завоевание сериала новой аудитории. Прекрасный набор максимально отличных друг от друга, малознакомых большинству владельцев PS2 героев, непривычный, рафинированный, очень увлекательный геймплей, достойная игр нового поколения графика - эти вещи успешно притягивают к Virtua Fighter 4 как ценителей предыдущих игр серии, так и геймеров-новичков. Sega знает свое дело. Как-никак пионер жанра.

ВАЛЕРИЙ "А. КУПЕР" КОРНЕЕВ



► Kumite предоставляет широкие возможности по "подгонке" персонажа под себя.

имеющихся, выбрав ему основной костюм и определившись с именем, вы выпускаете новоиспеченного протеже на турнир, где ему будут противостоять бойцы, чей стиль поведения "списан" с лучших японских игроков VF4 (оставлявших свои данные в аркадной сети VF Net). Каждый успешно сыгранный матч прибавляет вашему герою опыта, и время от времени игра будет предлагать вам ranking matches, после победы в которых меняется

РЕЗЮМЕ

OFFICIAL PLAYSTATION
РОССИЯ

ГРАФИКА	8
ЗВУК	6
УПРАВЛЕНИЕ	8
GAMEPLAY	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

9.0

VIRTUA FIGHTER

СЛОВО РЕДАКТОРА

По части игрового процесса это самый глубоко проработанный файтинг не только на PS2, но и вообще в истории видеоигр. Его выход - событие года. Его судьба - канонизация.

ПЛЮСЫ

Практически полное соответствие аркадной версии, идеальный баланс геймплея, увлекательные бонус-режимы.

МИНУСЫ

Не всегда честный AI в режиме Arcade, отсутствие нормальных концовок, пресный саундтрек.

PlayStation2

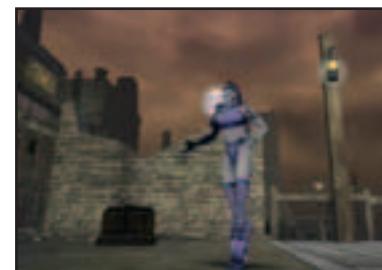




ЖАНР: ACTION/ADVENTURE
ИЗДАТЕЛЬ / РАЗРАБОТЧИК: EIDOS INTERACTIVE / CRYSTAL DYNAMICS
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
АЛЬТЕРНАТИВА: SOUL REAVER 2, SHADOW MAN: SECOND COMING



Удивительно, но продолжения *Blood Omen*, жестокой action-RPG, созданной студией *Silicon Knights*, нам пришлось ждать целых шесть лет. Сиквел берет начало спустя четыре века после событий первой части и за тысячу лет до сюжетных перипетий *Soul Reaver 1–2*. Лорд Каин (Kain), потерпевший поражение от рук лидера ордена Sarafan, приходит в сознание через 200 лет и решает отомстить сарофанцам (или сарафанам?) любой ценой.



BLOOD Omen 2



Тупой и еще тупее

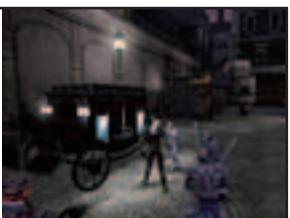
AI всего живого в B02 воображения не поражает. Количество противников обычно не превышает двух-трех одновременно, да и то пока один пытается показать Каину, где раки зимуют, другие деликатно стоят в сторонке и ждут своей очереди. Впрочем, на поздних уровнях игры оппоненты теряют всякийстыд и начинают таранить в спину ударами, которые невозможно блокировать. Однако атакуют неприятели всегда одинаково, поэтому, выучив последовательность их движений, справиться даже с самыми сильными врагами не составит особого труда.

юди, ожидающие от *Blood Omen 2* (B02) разнообразных сложных головоломок и обширных запутанных локаций, пропитанных мрачной атмосферой готического мирира, могут смело паковать вещички, так как ни первого, ни второго в данном произведении нет и не предвидится. Игровой процесс предмета нашего разговора прост и незатейлив, как солдатская поговорка "упал-отжался". Около 80% времени проходит в бесконечных драках, остальные 20 главный герой посвящает различным спортивным процедурам: бегу, прыжкам, карабканью по лестницам, нажиманию рычагов, открыванию дверей, перетаскиванию ящиков и решению легких головоломок. Наши приключения стартуют в столице Носгота (*Nosgoth*), городе Меридиан (*Meridian*), жители которого в целях защиты от вампиров используют особые барьеры, держащиеся на энергии магических печатей (*Glyph*). Как уже было сказано, основу геймплея составляет чистое и неприкрытое мордобитие, которое в B02 возведено в ранг культа. Когда на горизонте начинают маячить приветливые вражеские физиономии, необходимо зажать R1 - это провоцирует переход в боевой режим, в результате чего Каин автоматически наводится на ближайшего противника (кстати говоря, стрелочками можно переключаться с одного оппонента на другого). Маленькая неприятность состоит в том, что в это время мобильность героя несколько снижается, и хотя от атак все-таки реально уходить прыжком в сторону, ощущение некоторой неуклюжести и скованности персонажа остается. Если честно, от вампира хотелось бы добиться большей маневренности, чувствуя, что боям не хва-



тает элементарной динамики. Ну да ладно. Главным орудием вампирского пролетариата являются длинные острые когти, а также крепкие ноги (приятно наблюдать, как Каин, подойдя израненному негодю, дарит тому путевку в рай элегантным пинком, извините, под зад). Помимо этого матушка-природа наделила кровососущего мстителя особыми умениями, называемыми темными дарами (*Dark Gifts*). Всего их семь, но внача-

ле доступны только два из них. Первый дар носит имя *Mist Form* и помогает вампиру становиться практически невидимым, что позволяет не только прятаться от преследователей или незаметно проскальзывать мимо охраны, но и подкрадываться к врагу сзади и одним ударом тихо избавлять его от всех мирских проблем. Второе умение называется *Fury Power*. Каждый раз, когда Каин блокирует атаки, индикатор ярости (*Rage*



Meter) в левом углу экрана повышается. Стоит ему заполниться до предела, и вы можете нанести атакующему особо мощный удар. По ходу игры герой не упустит возможности пообщаться с боссами, победа над которыми принесет в его копилку новые темные дары. К примеру, Telekinesis откроет перед вами всю прелесть активирования рычагов одной лишь силой мысли, а Jump позволит не только прыгать на особо длинные дистанции, но и атаковать врагов. Прибегнув же к умению Charm, Каин сможет контролировать разум одного из гражданских NPC, заставив его, предположим, подняться по лестнице и нажать на рычаг, до которого сам вампир добраться не в состоянии. Однако следует учитывать, что в это время наш "шарманщик" остается абсолютно безза-

лет). Правда, прикасаться к шеям немытых граждан благородный лорд считает ниже своего достоинства, посему процесс пития проходит следующим образом: совершив убийство, вампир встает в позу и волшебным образом транспортирует кровь из тела жертвы в свою открытую пасть прямо так, по воздуху. Причем это единственный способ, которым можно поправить пошатнувшееся в бою здоровье. Надо отметить, что это самое здоровье имеет неприятное свойство со временем самопроизвольно убы-

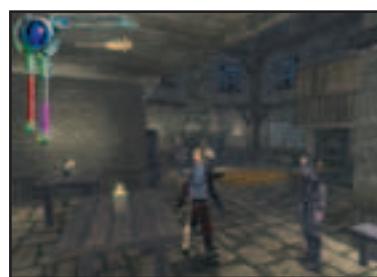
хождения они попадаются все реже и реже. Некоторые из этих "саквояжей мудрости" способны увеличивать силу и прочность оружия, которое вы можете "одолжить" у убитых противников. Только учтите, что Каин не желает особо надрываться, поэтому соглашается таскать лишь один вид оружия. Кстати говоря, "орудия боевого труда" в BO2 любят ломаться в самый неподходящий момент. Все эти дубинки, посохи, мечи и секиры после нескольких ударов (блоков) благополучно рассыпаются...

Сохраняться можно в любом месте, но при загрузке вы начнете игру от ближайшего чекпойнта, да еще и безо всяких оружия.

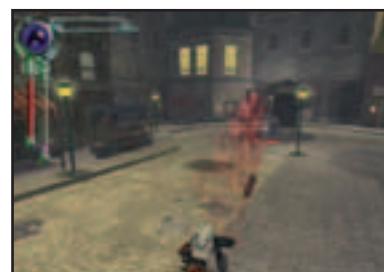


■ Большинство «головоломок» BO2 связано с рубильниками и странной зеленой субстанцией в трубах...

щитным, поэтому лучше не устраивать ментальные эксперименты в пределах видимости городской охраны. Два последних "подарочка" - Berserk и Immolate - действуют по принципу Fury, т.е. после заполнения Rage Meter, появляется возможность нанести серию быстрых сильных ударов или же устроить неприятелям публичное самовозгорание. Помимо всего вышеперечисленного в комплект стандартных способностей нашего альтер это входит silent glide (мягкое бесшумное планирование с большой высоты) и Whisper, с помощью которого он общается с соплеменниками, даже если те греют косточки в каком-нибудь подземелье за тридевять земель от местонахождения героя. Ну а уж о навыке пить кровь и упоминать не стоит. Похоже, Каин решил наверстать упущенное и хлещет кровь декалиграми (видать, изголодался бедный за 200



вать, что автоматически подталкивает вас на все новые и новые убийства. Однако кровь - это не только ценный пищевой ресурс, но и хранитель опыта. Во время каждой кровавой трапезы потихоньку растет индикатор знания (Lore Meter). Когда он заполняется до краев, герой повышается в уровне, что влечет за собой увеличение его жизненной силы. Но гораздо больше знаний можно "наглотаться" из расставленных по закоулкам сундучков, хотя по мере про-



■ Вампир может многое: бесшумно ходить, далеко прыгать... а еще он может лазить по лестницам.

Вот что действительно не порадовало в BO2, так это графика. Довольно угловатые модели, не слишком впечатляющие текстуры, трупы, проваливающиеся сквозь стены, и старина Каин, без зазрения совести утапающий по колено в ступеньках, - все это "райское наслаждение" вам предстоит увидеть и оценить собственными глазами (благо камера ведет себя достаточно пристойно). Но больше всего раздражает то, что игра периодически жутко тормозит или приветливо подсовывает какой-нибудь баг, из-за которого приходится перезагружаться. Единственный бальзам на душу - эффектные сцены добивания противника, анимация которых меняется в зависимости от вида оружия, которым пользуется хладнокровный вампир-убийца. Звук тоже ничем особенным не выделяется, музика к действию подходит, но абсолютно не запоминается. Ну а уж дизайн уровней где-то споткнулся, упал и теперь хромает на обе конечности. Наиболее показателен в этом смысле индустриальный квартал, где от бесконечной вереницы рычагов и коридоров начинает кружиться голова. Вообще же, на протяжении всей игры меня не покидало ощущение недоделанности - проект бanalно не довели до ума. Тем не менее творение Crystal Dynamics затягивает, несмотря даже на то, что оно полностью линейно и достаточно однообразно. Людям, которым в свое время нравилась Nightmare Creatures на PS one, скорее всего, придется по душе и BO2, т.к. эти продукты во многом схожи. Да и побывать в роли вампира - возможность более чем соблазнительная :).

Леонарда Ф.



Продолжаем разговор

О жителях Меридиана можно слагать поэмы. Они (граждане) не изображают из себя стойких оловянных солдатиков, а, подобно соннамбулям, лягтично шатаются по заранееенному маршруту или ведут между собой беседы. Если в их присутствии, скажем, запрыгнуть на стол, товарищи обязательно вернутся и разведут руками в нем удивлении. Интересно, что, убив кого-нибудь и позже вернувшись, вы можете увидеть, как друг покойного продолжает разговаривать с ним, не обращая ни малейшего внимания на то, что тот уже окоченел. Воистину олимпийское спокойствие!

РЕЗЮМЕ

OFFICIAL PLAYSTATION
РОССИЯ

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMERPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

7.0

BLOOD OMEN 2

■ СЛОВО РЕДАКТОРА

Первое впечатление — полное разочарование. Игра не идет ни в какое сравнение с Soul Reaver, но уже после пары часов игры я не мог оторваться. Простой геймплей сделал свое дело...

■ ПЛЮСЫ

Интересные и разнообразные способности героя, удобное управление, хорошая озвучка персонажей, собственно, тот факт, что это игра про вампиров.

■ МИНУСЫ

Однообразие игрового процесса, слабое графическое оформление, временами недопустимо низкий framerate, периодически случающиеся баги с графикой.

PlayStation2

82 кб

ЖАНР: SPORTS

ИЗДАТЕЛЬ / РАЗРАБОТЧИК: THQ / RADICAL

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2

ПОЛТЕРНАТУВА: ESPN WINTER X-GAMES, SSX TRICKY, SHAWN PALMER'S PRO SNOWBOARDER



Выдача миссий.

Это происходит довольно оригинально. Ничего похожего в других играх я не встречал. Прямо на трассе, во время спуска с горы, вам необходимо найти специальную кабинку и заехать в нее. Затем вам будет изложена суть предстоящей миссии. Если задание будет провалено, ничего страшного не произойдет, игра продолжится дальше, как ни в чем не бывало. Кабинок на трассе много, и найти их нетрудно. Специальный указатель всегда может заметить их издалека.

Чтобы преодолеть подобные трудности, разработчики зачастую идут весьма нетривиальным путем, смешивая игровые жанры и создавая неповторимый стиль. Вот только не все интересные идеи обретают имеют должное воплощение в жизнь... Ситуация с Dark Summit (далее DS) практически идеально укладывается в вышеописанную схему. Дебютировав (не очень успешно) на Xbox в США осенью прошлого года, на европейском рынке она появилась лишь в начале этой весны, причем на всех платформах сразу. Как это отразилось на самой



■ **Во время основного режима (собственно Dark Summit) вам, прежде всего, придется выполнять различные задания.**

игре, мы и постараемся сейчас разобраться.

Действие Dark Summit разворачивается на одном из горнолыжных курортов, горе Гаррик (Mt. Garrick), где внезапно начали хозяйничать военные во главе с неким шефом O'Leary, ограничив доступ практически ко всем спускам. Но всем известно, что сноубордисты - народ экстремальный и любопытный и подоб-

ные запреты не только не останавливают их, а, наоборот, усиливают желание покататься в самых закрытых местах, а заодно попытаться узнать тайну горы... И как только они попадают на трассу, перед ними предстает ужасная картина: спуски буквально завалены каким-то хламом, техникой, упавшими кранами, металлоконструкциями и даже сошедшими с рельс поездами. Периодически

В связи с популяризацией экстремальных видов спорта практически каждая студия старается приложить руку к этому перспективному подразделу жанра sports. И наиболее популярным направлением является сноубординг как самое зрелищное и простое для реализации. Но одновременно с этим встает вопрос об оригинальности собственной продукции, ведь ни для кого не секрет, что многие из подобных игр даже отличить друг от друга сложно.

DARK SUMMIT



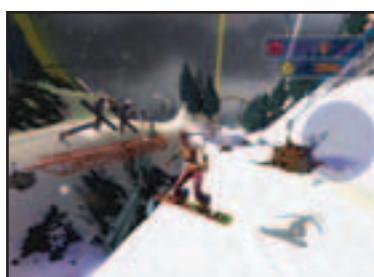
■ Одно из первых проблематичных заданий – найти часть бомбы. Кто же знал, что она висит над землей?

встречаются огромные ямы, доверху заполненные зеленоватой массой, – вот такой постапокалиптический пейзаж. Сюжет не блещет оригинальностью, но для сноубординга начало неплохое. Причем именно в этой завязке и кроется вся изюминка DS. Это не просто привычные для нас спуски с горы на время или на очки. Во время основного режима (собственно Dark Summit) вам, прежде всего, придется выполнять различные задания, которые достаточно разнообразны: игра в догонялки с лыжным патрулем, выполнение различных трюков в воздухе на время, поиски различных предметов на трассе (бомбы там всякие) и многое другое.

Прежде чем приступить к прохождению игры, вы можете сначала попрактиковаться и изучить специальные трюки. Для этого существует режим Practice. Также есть режим Head to Head Games, в котором можно посоревноваться друг с

подножию горы, трюкам в халф-пайпе и спуску на разрушение всего, что встречается на пути. Всего на горе проложено сорок пять различных горнолыжных трасс, которые открываются по мере прохождения основного режима путем зарабатывания специальных очков Lift Points. А дают их за выполнение тех самых миссий, называемых в DS Challenge. Существуют и другие очки - Equipment Points, которые можно получить, выполняя головокружительные трюки в прыжках с разных препятствий и трамплинов. В дальнейшем на эти очки в магазине можно будет купить различные предметы экипировки или более навороченную доску, что позволит вам быстрее скользить и выше прыгать. Так же на трассах в укромных местах можно обнаружить разные призы, которые прибавят очков, времени или откроют новый трюк. Остается только выбрать героя - и вперед. Правда, вначале для игры будет доступен только один герой. Вернее, одна - героиня по имени Naya. Но уже после первого прохождения режима Dark Summit для выбора станут доступными еще пять героев, которых можно выбирать и в режиме для двух игроков.

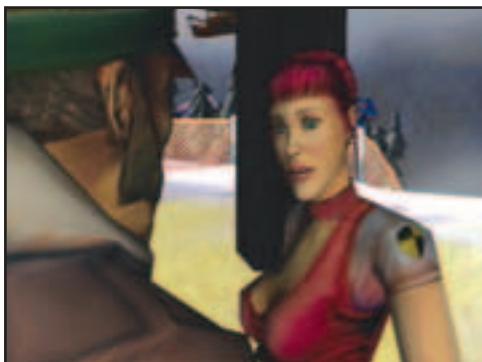
Управление в DS не столь удобное и реалистичное, как в той же SSX Tricky. Сдается впечатление, что его специально упростили, сделав акцент не на трюках, а именно на выполнении миссий. Например, для того чтобы выполнить сальто(flip) назад или вперед, вам во



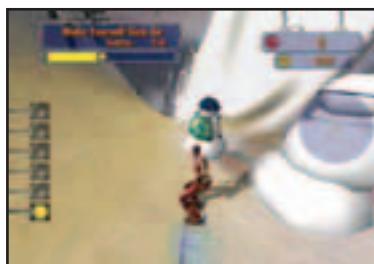
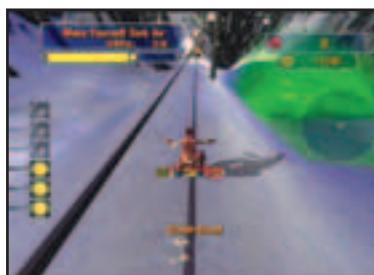
модели героев могли бы быть менее угловатыми. Зато радует насыщенность уровней разнообразными объектами, и при этом игра практически не тормозит. Звуковое оформление продолжает общую тенденцию. Музыка плохо гармонирует с игровым действием и никоим образом не подчеркивает его. Представьте: вы несетесь на сноуборде с бешеною скоростью со склона горы от настигающей вас лавины. Вдалеке показался высокий трамплин у самого края пропасти. Вот-вот вы взлетите. Адреналин напол-



Играть в первый раз вы сможете только за одного героя - Naya.



Чтобы вам было труднее ускользнуть от патруля, какой-то умелец установил на спуске мины.



время прыжка достаточно нажать и отпустить кнопку вниз или вверх. Просто, не правда ли? При этом само вращение выглядит несколько неестественным и каким-то механическим. Вообще, анимация в игре находится не на высшем уровне.

Что касается графики, то она также недостаточно хороша, как хотелось бы. На фоне гладкой и сияющей SSX Tricky DS смотрится блекло. Эффекты игры невразительны и не столь ярки. Объекты и



В режиме для двух игроков изначально существует выбор из нескольких персонажей.



няет кровь, но вместо динамичной музыки, усиливающей нарастающее напряжение, вы слышите однообразные, убивающие, плавные звуки, которые никак не сочетаются с тем, что вы видите на экране.

И все же общее впечатление об игре складывается положительное. Приятная отличительная черта DS от других игр подобного рода - это длинные спуски с множеством разветвлений и секретных путей. Азартная атмосфера игры и простота управления затягивают. Ее тайна не оставляет в покое, заставляя взять в руки джойпад и пуститься навстречу экстремальным приключениям.

Шарыгин Сергей

РЕЗЮМЕ

OFFICIAL PLAYSTATION
РОССИЯ

ГРАФИКА	7
ЗВУК	6
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8

7.0

DARK SUMMIT

СЛОВО РЕДАКТОРА

Очень интересный подход к решению проблемы оригинальности игрового продукта. В DS хорошо практически все, но для крутого сноубординга не хватает эффектных трюков а-ля SSX.

ПЛЮСЫ

Развивающийся сюжет, разнообразные миссии, огромные спуски, похожие на лабиринты, атмосфера азарта.

МИНУСЫ

Общие графические недостатки, недоработки физики игры, слабое музыкальное оформление, простенькое управление, позволяющее делать любые трюки без особого труда.

PlayStation2

295 ₽

295 ₽



ЖАНР: STRATEGY
ИЗДАТЕЛЬ / РАЗРАБОТЧИК: UBI SOFT / MASA
КОЛ-ВО ОГРОНОВ: 1
РУССКАЯ ВЕРСИЯ: НЕБЫЛ



CONFLICT ZONE

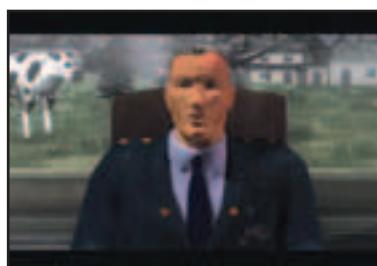
Шутники из MASA

Даже в такой серьезной теме, как борьба с терроризмом, при желании можно найти немало забавного. В частности, начальный брифинг ICP, где MASA вдоволь поиздевалась над главнокомандующим миротворцев. Сперва неугомонные французы запустили за окно комнаты заседаний рыбок, затем заставили отражение генерала глупо размахивать руками и, под конец, наставили чуду в погонах самые настоящие коровьи рога. Вот это полет фантазии! Но самый шик, заключается в том, что tanto до конца и не ясно, а, собственно, шутка ли это? Ведь сами миссии серьезны до нелзя, и у террористов, подобного балагана нет... Одним словом, загадка.

Я, признаться, недолюблю хороших парней из приставочных боевиков. Слишком уж они приторные: "спасем невинных, покараем негодяев"! Ни тебе сомнений, ни угрызений совести. Впрочем, темная сторона немногим лучше: "мировое господство, мы пойдем к цели по трупам"... Комикс какой-то! Лично мне нравятся игры, где можно непредвзято взглянуть на мир с обеих сторон баррикады. Мне нравятся стратегии.

Да что, черт возьми, здесь происходит?!

Год 2010-й. Несмотря на то, что угроза глобального конфликта осталась в прошлом, акты гражданского неповиновения и войны между отдельными государствами по-прежнему не редкость. Чтобы защитить завоевания демократии и установить контроль над ситуацией, ряд ведущих держав учреждает международный миротворческий корпус - ICP. Основная задача подразделения - защита мирного населения и предотвращение возможных конфликтов путем нанесения своевременных превентивных ударов. Однако, несмотря на все усилия, ряд транснациональных корпораций и отдельные государства от-



Демократические СМИ не приветствуют тотальное уничтожение мирных жителей и сожжение деревень, но обожают вертолеты, эвакуирующие гражданских лиц.

казались признать новый мировой порядок. Не имея возможности вступить в открытое противостояние с ICP, заговорщики создали для защиты своих интересов подпольную террористическую группировку - GHOST. Задачи которой - дискредитация ICP и дестабилизация мирового сообщества с целью изменения ситуации в пользу стран-участниц заговора. Год 2011. Украина, г. Пермовайск (в оригинале - Permovaysk). Главарь банды националистов Карпов (Karpov) предпринимает попытку военного переворота с целью свергнуть демократически избранного президента страны Ивана Влатко (Ivan Vlatko). Украинское правительство, оказавшись не в силах удержать ситуацию под контролем, запросило помощи у ICP...

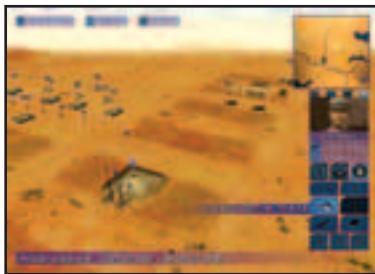
Камера смотрит в мир

Далее следует самое интересное. Ибо игрок остается один на один с самым страшным из врагов Conflict Zone (далее CZ) - СМИ. Дело в том, что официально в игре нет денег. Вместо оных используются Command Points (обозначаемые, правда, до боли знакомым значком - \$). Начислением финансов занимается вышестоящее начальство, а сумма поступлений прямо пропорциональна тому насколько высок ваш рейтинг (Popularity score). Последний же зависит от отношения к вам прессы. В частности, демократические СМИ не приветствуют тотальное уничтожение мирных жителей и сожжение деревень, но определенно обожают вертолеты, эвакуиру-



ющие гражданских и палаточные лагеря, набитые беженцами. Поэтому все попытки убедить их, что "в этой деревне мирные жители - это те, кому не хватило автоматов", обречены на провал. Террористам в этом плане проще, поскольку производство пропагандистских видеороликов у них полностью под контролем. Выдрессировав в тренировочном лагере оператора (cameraman) игрок самостоятельно решает, где и какие конкретно события ему стоит заснять. Только не забывайте, народ ждет от вас победоносных маршей и выигранных сражений. Ибо люди впечатительны, и от других новостей сильно расстраиваются. Что, в свою очередь, аукается на сумме финансовых поступлений.

■ Навыки генералов различны. Одни лучше строят и оборошают базы, другие - атакуют.



Товарищ генерал! Коробочку забыли!

Главной бедой всех стратегий для приставок было и остается управление. В CZ только для управления войсками предусмотрено тринадцать (!!!) различных команд. От банального стой/иди до продвинутых sabotage (вывести из строя) и mine (заминировать). Плюс свободная камера с зумом (масштабирование картинки - больше/меньше), регулируемая в двух плоскостях (вверх/вниз, влево/вправо). Плюс горячие клавиши для четырех подразделений и четыре же кнопки для пользовательских настроек камеры. И для всего этого нужны кнопки, которых джойпаду мучительно не хватает. В результате, приходится заучивать бесчисленные комбинации L1+X, L1+O и т.д. И больше всего в данной ситуации удивляет, что CZ не поддерживает мышь. Досадный недосмотр со стороны MASA, слабо компенсируемый интерактивным экраном-шпаргалкой с ото-



■ Возможность масштабировать изображение позволяет смотреть на мир любым удобным способом: с высоты птичьего полета, с земли бренной, и даже глазами юнитов.



■ Во время сражений все юниты получают опыт, что сказывается на их боевых характеристиках.

бражением раскладки клавиш (Select). Спасает от забот AI, позволяющий часть дел поручить одному из генералов. Компьютерные помощники могут строить базы, эвакуировать гражданских, атаковать или защищать что-либо. Причем выполняют порученное дело основательно и с толком. Правда, возможности генералитета ограничены выполнением только одной команды за раз. Иными словами, атаковать и одновременно строить базу AI отказывается.

■ И можно еще вот это. Красивое, для подружки. (с) Масяня

И наконец, несколько слов о том, то представляет собой CZ технически. Графика, что было вполне ожидаемо, полностью трехмерна. Возможность масштабировать изображение позволяет смотреть на мир любым удобным способом: с высоты птичьего полета, с земли, и даже глазами юнитов. Единственное "но": CZ не любит крайностей. Ибо вблизи все выглядит слишком грубо, а с высоты ничего не разглядишь. Хотя, в целом, на меня, человека более привычного к PS one, графика CZ произвела приятное впечатление. Не шедевр, но для стратегии вполне сгодится. Опять же, модели боевой техники и строений выполнены на должном уровне. Наличествуют CG-ролики. Посредственного качества, но зато выдержанные в модной сейчас стилистике военного кино. Звук в CZ совершенно нейтральный. Что-то стреляет, кто-то говорит, где-то музируют. Обычный ровный саундтрек, без явных минусов, как, впрочем, и без явных плюсов. В общем, потянет. Единственное, что не порадовало совсем - непростиительно долгое время загрузки, и еще удивило решение Ubi Soft издать игру на DVD. Зачем? Тем более, что особых усовершенствований по сравнению с версиями CZ на Dreamcast и PC не видно, а там игра прекрасно уживалась на CD-Rom. А, впрочем, почему бы и нет?

Александр Бряндинский

РЕЗЮМЕ

OFFICIAL PLAYSTATION
РОССИЯ

ГРАФИКА	6
ЗВУК	5
УПРАВЛЕНИЕ	6
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

6.0

CONFLICT ZONE

■ СЛОВО РЕДАКТОРА

PlayStation2

Единственная классическая RTS на PS2, и этим все сказано. Да, текстуры на земле просто убогие, но нормальной игре они не мешают. Вот если бы была поддержка мыши...

■ ПЛЮСЫ

Патриотичная компания на Украине, масс-медиа в качестве третьей силы, наличествующий местами юмор. Интересная находка с использованием генералов.

■ МИНУСЫ

Скромная графика, сложное управление, отсутствие поддержки мыши.





ЖАНР: FPS
ИЗДАТЕЛЬ / РАЗРАБОТЧИК: VIVENDI / MONOLITH
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
АЛЬТЕРНАТИВА: HALF-LIFE, RED FACTION, ФФГ: AGENT UNDER FIRE

No One Lives Forever вышла на PC в ноябре 2000 года, снискава множество положительных отзывов прессы и удостоилась пары на-град Game of the Year. Естественно, после столь ошеломительного успеха разработчики решили "стричь купоны, пока горячо" и при-ступили к созданию второй части проекта для PC, между делом развлекаясь портированием оригинальной игры на PS2. Прошло время, и вот уже результат их творчества перед нами...

THE OPERATIVE: NO ONE LIVES FOREVER



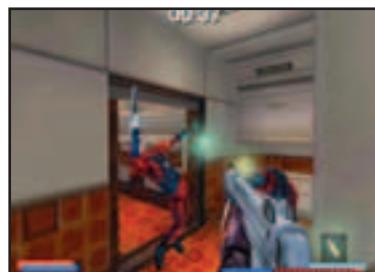
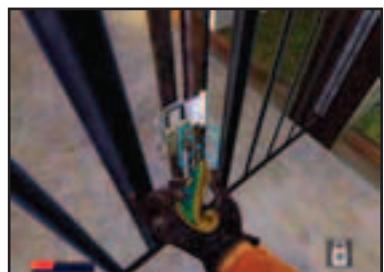
Некоторые любят погорячее

В игре предстоит прогуливаться не только пешком, но и верхом: со временем героине выпадет возможность прокатиться на мотоцикле и даже снегоходе. Однако враги тоже не лыком шиты и вполне могут явиться на свидание, оседлав автомобиль (иногда случается, что и вертолетами не брезгуют). Показать назойливым кавалерам, что однокая девушка НЕ желает познакомиться, поможет меткий выстрел в область бензобака. Последующий за этим взрыв мигом охладит пыль новоиспеченных донжуанов.



южет переносит нас в середину 60-х. Главная героиня игры - Cate Archer, агент секретной антитеррористической организации UNITY, пытается выйти на след единственной группировки Н.А.Р.М., ответственной за серию убийств коллег Кейт, работавших под прикрытием в разных уголках мира. Что ж, нам не привыкать - справимся.

Начинка продукта Monolith состоит из 15 миссий, поделенных на 60 уровней. В начале каждого этапа перед вами ставится несколько задач, но особо не расслабляйтесь: по ходу дела обычно подбрасывают еще парочку. Наша шпионка любит рисковые приключения и занимается стандартной работой для "настоящих мужчин" (хе-хе), как то: обезвреживание бомб, охрана представительных лиц, проникновение на секретные объекты, сбор различных документов, спасение невинных граждан от рук бандитов и прочее в том же духе. Стрельбы будет много, однако, следя по стопам Джеймса Бонда, героиня не отказывает себе в удовольствии прихватить на задание и различные шпионские штучки. Среди них есть взрывчат-



■ Вам предстоит уничтожить целую толпу наемных убийц. Автоприцел справится с этим без проблем.

Кстати, о недругах (или, если точнее, об их искусственном интеллекте) можно рассказать много интересного. В принципе, ведут они себя обычно: картино кувыркаются, прячутся за объектами, но чаще все-таки просто прут напролом. Тем не менее, я хочу поведать кое о чем другом. К сожалению, мне не хватило времени, чтобы проверить это лично, но так как Monolith портировала игру, не озабочившись улучшением AI, думаю, в консольном варианте данная особенность великого "искусственного идиота" тоже присутствует. Короче, есть в игре монетка, призванная звоном отвлекать охрану. Так вот, в PC-версии доводилось наблюдать комичную ситуацию: если во время перестрелки в упор игрок кидал на пол денежку, оппоненты мгновенно теряли к мисс Арчер всякий интерес, разворачивались и дружно толпой устремлялись в ту сторону, куда упала монетка. Меня тогда волновал только один вопрос: неужели они и вправду такие до денег жадные, или только притворяются? Подобных ляпов, если честно, было множество, хотя проявлялись они дале-

Освоение транспортных средств – одна из отличительных черт **No One Lives Forever**.

■ В игре присутствует интерактивность: рюмки и бутылки бьются, арбузы разлетаются на аппетитные дольки, дверцы автомобилей открываются...

ка, замаскированная под губную помаду, ядовитая заколка-отмычка, пудра, разлагающая трупы (!), механический пудель, отвлекающий сторожевых собак, и даже мягкие тапочки с заячими ушками, приглушающие звук шагов. Да-да, чем быстрее вы идете, тем больше шума создаете, а враги в NOLF, к сожалению, глухотой не страдают и все прекрасно слышат. Именно поэтому, если есть возможность, пред-

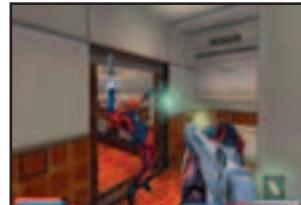
почитательнее передвигаться по ковру или дерну (желательно ползком), чем громыхать каблуками по кафелю или линолеуму. Еще один немаловажный момент: соблюдайте осторожность, когда пользуетесь своим смертоносным косметическим арсеналом, не то неправильное применение каких-нибудь усыпляющих духов приведет к тому, что мисс Арчер захрапит на пару со своими недругами...

ко не всегда (скажем, враги иногда ходили вокруг героя кругами, старательно заглядывали во все двери/окна... и это при том, что она стояла на самом виду посередине комнаты). В общем, попробуйте позже экспериментировать с AI на досуге - а вдруг еще и не такое увидите?

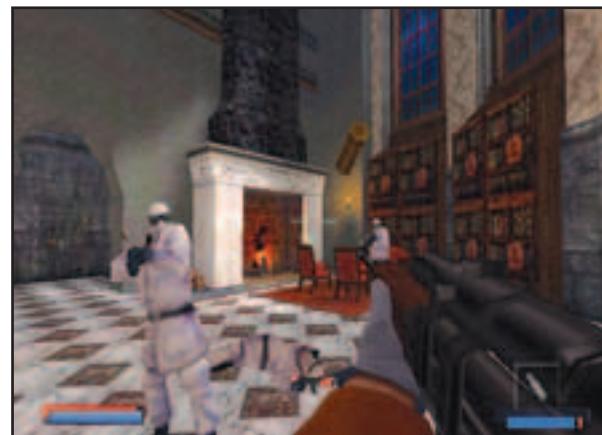
Но делу время - потехе час, так что отвлечемся от фокусов искусственного интеллекта и побеседуем о чем-нибудь серьезном. Противники - не единственные люди, с которыми предстоит общаться. В игре присутствуют NPC, готовые не только поговорить, но в некоторых случаях даже оказать Кейт какую-нибудь услугу или дать совет. Правда, вид ее модного пистолета с глушителем, револьвера или гранатомета почему-то нескажано их пугает, поэтому подходить к населению нужно с "голыми руками", т.е. предварительно убрать оружие за пазуху. В противном случае вы рискуете упустить что-либо интересное. Скажем, на одном из уровней можно попросить одиноко стоящую в коридоре девушку отвлечь охранников, и пока те будут воодушевлено присвистывать, осыпая красавицу



Статистика после окончания миссии.

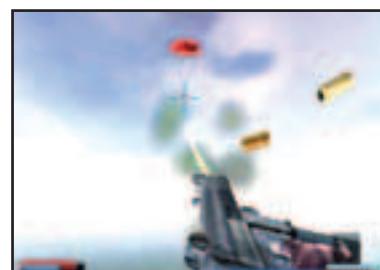
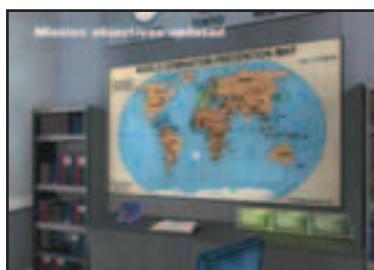


■ Поскольку за убийство гражданских вас будут снимать с миссии, то предупреждающий красный прицел пришелся очень кстати.



■ Маленький бонус для владельцев PS2: четыре эксклюзивных уровня, повествующих о юных годах Кейт – том времени, когда она еще была воровкой.

комплиментами различной степени тяжести, спокойно прохорстясь мимо. Надо отметить, что в некоторых диалогах на выбор предлагается несколько вариантов ответа или действия. Например, во время допроса противника можно его пытать или же, наоборот, отказаться от изувечных истязаний и попробовать вежливо уговорить пленника поделиться информацией. Подобные моменты заметно разнообразят игровой процесс, который и без того достаточно занятен. Кстати, NPC способны позабавить вас не хуже террористов. Если появиться в пределах их видимости с оружием наголо, боязливые граждане начинают совершать чрезвычайно странные телодвижения, будто в лодке качаются. При этом их периодически странно передергивают (не обращайте внимания, это они присесть пытаются - в NOLF определенно проблемы с анимацией). Но если в прямом смысле за-



прыгнуть им на голову и хорошенько на нее потоптаться, внимания от товарищей будет ноль. Просто удивительно, что они не возражают против подобной наглости :).

Ну а теперь немного о грустном. Управление вполне терпимо (имеется 4 варианта раскладки), неплохо реализовано самонаведение, звук обычен (хотя выстрелы зву-

■ Даже находясь на борту самолета, вам не придется отдохнуть. Автоприцел здесь вновь пригодится.

чат как-то странно), но вот графика выглядит так, словно пришла с PS one. Вода похожа на что угодно, но только не на воду, а уж растительность... Не стоит задирать голову с целью полюбоваться на кроны деревьев - чрезмерно чувствительные наутиры могут не пережить подобного потрясения. Текстуры из того же хоровода: страшные и мутные. Модели напоминают помятые картонные коробки (особо в этом деле отличились машины - такую жуть вы не скоро забудете). Но лично меня больше всего озадачили мужики с погвянными на шее красными галстуками. Пионеры? Пенсионеры? Или у них тут лагерь бойскаутов? Ладно уж, чего там. NOLF является наглядным примером великолепной игры, ставшей жертвой портирования. Но людям, готовым терпеть ужасы графики, проект подарит как минимум 15-20 часов увлекательного геймплея.

■ Ограбление века: в игре нет аптечек!

Это вдвойне трагично, так как потерянное здоровье восстанавливается лишь в начале следующей миссии, а каждая миссия, между прочим, состоит из нескольких этапов. Аптечки заменяют бронежилеты и бинты, но они не всегда спасают положение. В случае гибели или загрузки сохраненной игры придется начинать с самого начала уровня, что не очень-то радует. Quick Save же в NOLF вообще отсутствует (странны, еще старичок Duke Nukem 3D на PS one мог похвастаться такой возможностью).

РЕЗЮМЕ OFFICIAL PLAYSTATION РОССИЯ

THE OPERATIVE: NO ONE LIVES FOREVER

PlayStation 2

■ СЛОВО РЕДАКТОРА

Стильная шпионская история несколько угловата и грубо графически для игры 2002 года. Но если на картинку внимания не обращать, то получится очень хороший FPS.

■ ПЛЮСЫ

Интересные, разнообразные миссии, великолепные диалоги и озвучка, качественная проработка персонажей

■ МИНУСЫ

Устаревшая графика, невозможность сохраняться посреди миссии, отсутствие поддержки мыши.

7.0





ЖАНР: ACTION/SHOOTER
ИЗДАТЕЛЬ / РАЗРАБОТЧИК: SWING! / GAME ARTS
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
АЛЬТЕРНАТИВА: ARMORED CORE, ZONE OF ENDERS

Уверен, что большинству из вас название GunGriffon абсолютно ни о чем не говорит, для меня же оно символизирует целый жизненный этап (игровой, конечно). Появившись в 1996 году на Sega Saturn, эта игра сразу покорила меня. Я до сих пор считаю ее одной из лучших разработок для сеговской консоли. И каково же было мое разочарование, когда спустя четыре года я увидел третью часть GunGriffon, теперь уже на PS2...



GUNGRIFFON BLAZE



Игрушки

Очень интересно выполнено в игре представление боевой техники. После выбора соответствующей опции перед вами появляется картонная коробка с яркими картинками (в такие обычно упаковывают сборные модели). Она раскрывается, и на экране возникает анимированная модель выбранного юнита, ее можно приближать, удалять, вращать...



Это далеко не статичная композиция: AWG показывает чудеса анимации, которых нет в игре, обслуживающий персонал существует вокруг, все как положено.



...В отличие от предыдущих частей здесь появилась возможность оснащать своего робота различным оружием и приспособлениями, влияющими на его характеристики.

вой информации. Но как только джойстик оказался в моих руках, я уже не мог оторваться от игры — возможно, сработали прежние воспоминания или GunGriffon Blaze все же сумел сохранить атмосферу прежних игр. Другими словами, несмотря на солидный возраст вешицы, в нее действительно интересно играть.

По традиции начнем с сюжета. Здесь нам, к сожалению, не предложили ничего экстраординарного — классическая японская постядерная история. 2015 год, вовсю идет



■ Зачастую приходится стрелять чуть ли не в упор, однако оружия ближнего боя не предусмотрено.

Третья мировая, природные катастрофы и общее похолодание привели к массовому переходу людей в более теплые регионы, что привело к полной анархии и террору. И вам придется со всем этим как-то разобраться, но не налегке, а внутри боевого комплекса, называемого AWG, а если говорить проще — меха. В GunGriffon Blaze можно играть в двух вариантах: создав собственного пилота, все достижения/прогресса которого будут запоминаться, или вынуть карту памяти, тем самым лишив приставку возможности сохранять ваши результаты. Постараюсь объяснить, зачем это нужно. Дело в том, что в отличие от предыдущих частей здесь появилась возможность оснащать своего робота различным оружием и приспособлениями, влияющими на его характеристики (как в какой-нибудь RPG). Точнее, два основных вида оружия (120-мм орудие и нечто вроде системы залпового огня) вы сменить не сможете, зато три других слота совершенно свободны для ваших изысканий. Правда, с одним ограничением: использованные в миссии оружие или upgrade утрачиваются навсегда. А пополнить их запас можно, только собирая специальные ящики на поле боя. Но и на

этом злоключения не кончаются. Мало того, что независимо от количества подобранных трофеев «взять с собой» вы сможете лишь две-три штуки (в зависимости от уровня сложности миссии), вы еще и не можете узнать, что вам достанется. Есть три цветовые градации, определяющие ценность трофея, и только. Что лежит в сундуке, вы поймете лишь когда сделаете выбор. Понятно, что таким образом разработчики хотели заставить игроков использовать как можно более разнообразную конфигурацию оружия. Но более сложные миссии требуют более мощного оружия, а его никогда не хватает. Поэтому, чтобы освоиться с миссиями «на деле», гораздо удобнее использовать вариант без со-

настройкой джойстика не предусмотрена. Вместо этого существует несколько вариантов раскладок, но они не спасают. Приходится долго и мучительно привыкать... Кстати, стоит отметить пару особенностей вашей боевой машины, которые значительно облегчат боевые действия. Во-первых, это возможность zoom'a, особенно удобная для уничтожения патрульной техники, а во-вторых, прыжок, точнее, полуполет. Специальные двигатели подкинут многотонную машину вверх как пушинку, и при определенной сноровке таким образом можно не только избежать ненужных конfrontаций, но и уничтожать врагов.



Главной же особенностью GunGriffon Blaze является открытый доступ ко всем шести миссиям. Можно начать с середины, можно с конца, да, собственно, откуда хотите.

хранения. В этом случае вам выдается весь-ма богатый изначальный комплект, вот только трофеи вы собирать уже не сможете. Другой интересный (и одновременно не-удобный) момент — управление. Желая сделать игру как можно ближе к оригиналу, разработчики оставили прежнюю раскладку, оптимизированную под сатурновский джойстик с одной аналоговой рукояткой. Но ведь у Dual Shock 2 две ручки, тем более стандартно во всех FPS левая рукоятка ведет перемещением, а правая — прицелом. В

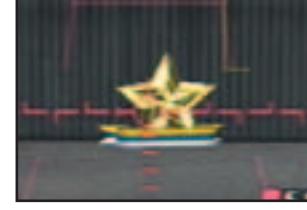
главной же особенностью GunGriffon Blaze является открытый доступ ко всем шести миссиям. Можно начать с середины, можно с конца, да, собственно, откуда хотите. Все зависит от вашего мастерства и настроения. Если вы новичок, попробуйте Training, где можно не торопясь освоиться с управлением и основными тактическими уловками. Для продвинутых игроков прекрасным развлечением станет мыс Канаверал, где одним из заданий станет уничтожение стартующего шаттла. Не менее интересна

Трофеи

Кроме упомянутых ящиков с бонусным оружием и upgrade'ами, на полях сражений есть еще масса полезных предметов. Во время боя наиболее важны «снаряды», пополняющие весь ваш боекомплект, и канистры, восстанавливающие защиту меха. Но при подведении итогов миссии не менее полезными окажутся подобранные медали и на-шивки.



■ Каждая миссия сопровождается подробнейшим брифингом, разъясняющим основные цели и задачи.



■ К сожалению, далеко не все здания имеют столь впечатляющий алгоритм разрушения.

Греция: здесь вам придется оборонять свои позиции от превосходящих сил противника. Мне эта миссия запомнилась больше других, так как она наиболее верно отражает общую атмосферу игры. Постоянно прибывающие отряды противников (танки, ракетные установки, различные виды мехов, вертолеты), ваш окруженный отряд, отстреливающийся из всех сил, трассеры выстрелов, дымные следы пусков ракет, фонтаны взрывов и надрывные крики эфира. Переигрывал это сражение бесчисленное количество раз — впечатление прежнее. Как вы поняли, воевать в одиночку практически не придется. Во всех миссиях вас будет сопровождать определенное количество союзников. Мозги у ваших товарищей и противников практически одинаковые. По сути, все они — пушечное мясо, так как без посторонней помощи в бою могут продержаться лишь пару минут. Поэтому если от вас требуют, чтобы хоть один из ваших соратников выжил, стоит позаботиться о его защите и периодически нажимать на кнопку Allies, показывающую healthbar'ы ваших друзей.

Про графику говорить не буду — смотрите на скриньки сами. Тем более все, что было сказано в начале статьи, верно. Да, игра разрабатывалась, когда железо PS2 было еще мало изучено. Но памяту о былой дружбе Game Arts с Sega, можно предположить, что изначально GunGriffon Blaze разрабатывалась для Dreamcast. Конечно это лишь домыслы, и вполне возможно, что Game Arts просто слегка скалтурили.

Тем не менее былой антураж новая игра полностью сохранила. Высокую динамичность происходящего и сбалансированный игровой процесс по достоинству должна оценить основная масса хардкорных геймеров, для которых, собственно, и разрабатывалась GunGriffon Blaze. Другое дело, что в России в свободной продаже копий этой игры практически не осталось...

Михаил Разумкин

РЕЗЮМЕ

OFFICIAL PLAYSTATION
РОССИЯ

ГРАФИКА	6
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

7.0

GUNGRIFFON BLAZE

СЛОВО РЕДАКТОРА

Игра двухлетней выдержки оказалась способной дать фору многим современным продуктам. Предназначается всем любителям хороших шутеров и японских роботов.

PlayStation2

■ ПЛЮСЫ

Динамичный и сбалансированный игровой процесс. Свободный доступ ко всем миссиям, возможность настройки системы вооружения.

■ МИНУСЫ

Устаревшая графика, непривычное управление, невозможность покупки оружия и командования союзниками. Нет возможности игры вдвоем.





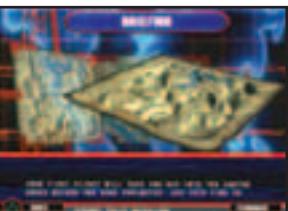
ЖАНР: SIMULATION
ИЗДАТЕЛЬ / РАЗРАБОТЧИК: TITUS / DIGITAL INTEGRATION
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
АЛЬТЕРНАТИВА: ACE COMBAT: DISTANT THUNDER

Так уж сложилось в силу определенных «особенностей» приставок, что жанр авиационных симуляторов как-то тут не сложился. Все появляющиеся проекты имеют те или иные допущения. Если приличная физика, то ракет вагон, если есть ограничение боекомплекта, то управление из рук вон, и так далее. Но, с другой стороны, кому они, эти симуляторы, нужны? Хочешь летать на настоящих самолетах – сходи в аэроклуб! Правда, попадаются вешицы, которые не то что симулятором, игрой-то назвать сложно...



Эры Top Gun

TG состоит из трех частей, или эр, привланных отразить этапы становления знаменитой академии. Первая эра переносит нас в Юго-Восточную Азию под самый конец Вьетнамской войны, вторая – во времена конфликта в Персидском заливе, а действие третьей эры вообще происходит в будущем над арктическими широтами Земного шара. Каждая из эр делится на тренировочные и боевые миссии. Стоит заметить, что вторая и третья эры открываются только после прохождения первой.



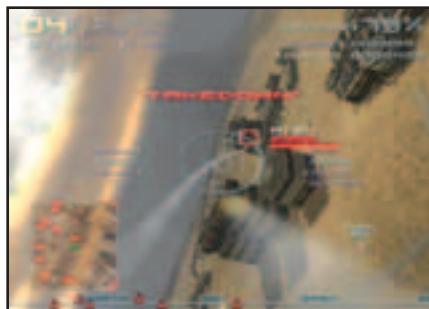
Изначально доступен лишь F-14 Tomcat.

разу оговорюсь, дабы не вводить никого в заблуждение. Top Gun: Combat Zones (в дальнейшем TG) не имеет ничего общего с кинофильмом Top Gun, снятым в 1986 году студией Paramount Pictures, с Томом Крузом в главной роли. Разве что схожесть названий. Тем не менее, действие игры происходит в одноименной академии военно-воздушных сил США, где вам предстоит выступить в роли обучаемого, а затем боевого пилота-аса. В главном меню вас ожидают два режима игры: Game – основной режим прохождения и Quick Start, позволяющий быстро войти в игру, предварительно выбрав параметры одиночной миссии. Что касается тактической сложности заданий, то примитивнее и скучнее трудно себе представить. Миссии в основном заключаются в уничтожении всех целей противника за отведенное время.



На начальном этапе вы располагаете всего одним реактивным самолетом – Tomcat F-14. Но по мере продвижения по сценарию вам станут доступны многие другие известные модели: F-18, F-22, Harrier, F-4 Phantom и так далее. Углов обзора в игре немного – вид от первого лица и несколько видов снаружи. Вид из кабин отсутствует, что, в общем-то, не удивительно. Управление самолетом аркадное, при этом сам полет очень далек от реального. Крылатая машина с легкостью выполняет пикирования, не обращая никакого внимания на силу гравитации и особенности аэродинамики. Графика TG – вообще отдельная песня. Детализация ландшафтов очень примитив-

TOP GUN: COMBAT ZONES



Крылатая машина с легкостью выполняет пикирования, не обращая никакого внимания на силы гравитации и особенности аэродинамики.



Кarta в углу практически не может помочь в поиске врагов.

на. Все объекты состоят из несложных кубических форм. Текстуры поверхности земли очень однообразны и имеют настолько низкое разрешение, что вблизи размазываются до неузнаваемости. Текстуры других объектов выглядят ничуть не лучше. При создании эффектов разработчики использовали явно устаревшие решения. Взрывы, облака и огни очень невыразительны.

И все же, на мой взгляд, подобные продукты имеют право на существование. Хотя бы потому, что они несут особую миссию, показывая, какой игра не должна быть.

Шарыгин Сергей



РЕЗЮМЕ

OFFICIAL PLAYSTATION
РОССИЯ

ГРАФИКА	5
ЗВУК	6
УПРАВЛЕНИЕ	3
GAMEPLAY	3
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

3.5

TOP GUN: COMBAT ZONES

СЛОВО РЕДАКТОРА

PlayStation 2

Несколько раз честно пытался начать играть в Top Gun, но кроме блеклой картинки и скучнейшего игрового процесса так ничего и не обнаружил. Полный провал по всем статьям.

ПЛЮСЫ

Игра – про самолеты, и это, пожалуй, единственный плюс.

МИНУСЫ

Устаревшая графика, убогие текстуры и эффекты, отвратительная физика, никакого ощущения полета, однообразные миссии.



PS ONE СТРАНИЦЫ



COVER STORY

42 ■ FIFA 2002 WORLD CUP

СКОРО

44 ■ STUART LITTLE 2

45 ■ YU-GI-OH:
FORBIDDEN MEMORIES

ОБЗОРЫ

46 ■ MEN IN BLACK THE SERIES:
CRASHDOWN

48 ■ BACKYARD SOCCER
49 ■ PRO EVOLUTION SOCCER

ТАКТИКА

50 ■ PANZER FRONT

54 ■ Коды



2002 FIFA WORLD CUP

2002

Каждый год EA Sports неизменно преподносит геймерам свое фирменное блюдо – очередной спортивный симулятор. Выход нового FIFA, NHL или NBA – явление столь же закономерное, как смена времен года. Мимо внимания этой конторы не прошло и главное спортивное событие этого лета – Чемпионат мира по футболу. Сие мероприятие, как всегда, подвигло разработчиков из EA Sports создать продукт под названием 2002 FIFA World Cup. Насколько удачным получилось их творение, мы с вами и попытаемся сейчас выяснить.



Все реальные 32 команды, принявшие участие в чемпионате, нашли место в игре.



Жанр: sports
Издатель/Разработчик: EA Sports/EA Sports
Количество игроков: 1-8
Альтернатива: FIFA 2002



Перво-наперво, необходимо упомянуть, что в этот раз Electronic Arts решила по максимуму использовать шумиху вокруг чемпионата, вследствие чего 2002 FIFA World Cup осчастливила собой буквально все платформы,

какие только можно. Помимо всех приставок нового поколения (Xbox, GameCube, PS2) игрушка появилась на PC и на родной всем нам PS one. Надеюсь, никому не нужно объяснять, что последний вариант получился наилучшим во всех отношениях. Причем не только на фоне старших товарищей, но и по сравнению с не так давно вышедшим для этой же консоли FIFA 2002.

Некоторое разочарование испытываешь уже в самом начале, когда перед пытливым взглядом предстает весьма бедный выбор игровых режимов. Увы, кроме товарищеских матчей и собственно Чемпионата мира, заняться не-

чем. Я, конечно, понимаю, что узкая направленность игры несколько сковывает, но тем не менее. Можно было бы начать путь к заветному Кубку мира с отборочных игр – все интереснее. А так общее время, потраченное на 2002 FIFA World Cup, резко снижается, ибо желание повторить опыт общения с игрой после успешного завершения первенства у вас вряд ли появится. Приступаем к ответственному моменту: выбору команды. Тут, что и говорить, есть где покопаться: все реальные 32 команды, принимавшие участие в чемпионате, нашли место в игре. Кстати говоря, в качестве бонуса разработчики из EA Sports добавили

еще двух участников – сборные Шотландии и Австралии, которые на самом деле в Чемпионат мира пробились так и не смогли. К сожалению, состав команд несколько не соответствует реальному: скажем, Зидан (Zidane), из-за травмы пропустивший несколько матчей, тут присутствует и очень даже активно гоняет мячик без всяких намеков на какие-то повреждения организма. Мелочь вроде бы, но некоторое недорумление вызывает. Такие несоответствия коснулись не только Зидана, но и еще нескольких участников. После выбора команды начинается, собственно говоря, основное действие – игра в старый как

Важность шкал в 2002 FIFA World Cup

Первая шкала отражает степень усталости игрока. Уходит во время бега. Если стоять на месте, она постепенно восстанавливается. Во избежание «обнуления» нападающих делайте побольше перепасовок, отдавая мяч форварду как можно ближе к воротам противника. Вторая шкала - сила. Появляется при любых действиях - ударе по воротам или пасе. Заполняется захватом кнопки удара или паса. Чтобы переправить мяч на другой конец поля, заполняйте ее до конца, а для паса ближайшему игроку вполне хватит трех-четырех шкалинок. Оптимальное значение при пенальти - до первой зеленой отметки, иначе мяч просто перелетит через ворота.



«Лицо футбола XXI века» с задумчивым видом облизывает заветный Кубок...

мир футбола, правила которого не меняются вот уже лет 100. Соответственно, и цель все та же: забить как можно больше голов в ворота противника, пропустив в свои как можно меньше.

Надо отметить, что в сравнении с FIFA 2002 сам процесс не отличается ни на йоту, и если в версии, скажем, для PS2, реализовано множество новых фишек и возможностей, то в нашем случае все до боли стандартно и знакомо. Подбежали выбранным игроком к противнику, отобрали мячик, провели несколько перепасовок - и мяч во вражеских воротах. Впрочем, это на словах просто, а на деле не сказать чтобы уж совсем легко, ведь AI соперника весьма высок. Уже на втором уровне сложности отнять мяч - задача довольно сложная, да и забить гол без замысловатых перепасовок тоже не получится. Придется попотеть, продумывая атаки и защиту. Кстати говоря, именно в таких случаях необходимо обращать внимание на то, есть ли над головой игрока значок в виде звездочки, обозначающей звезду мирового футбола. Скажем, Дэвид Бэкхем (David Beckham) всем известен своей феноменальной скоростью, значит, и в игре он будет бегать намного быстрее остальных, и ему промчаться к воротам, чтобы нанести мощный удар, намного проще других. Поэтому в атаке следует давать пас именно таким игрокам-звездам.

Впрочем, не обошлось без труднообъ-

яснимых финтов со стороны разработчиков: для того чтобы игрок бегал, нужно очень быстро нажимать на соответствующую кнопку - чем быстрее колотиши, тем выше скорость футболиста. Если эту функцию игнорировать, ваши подопечные будут передвигаться не быстрее черепахи на пенсии. И все бы ничего, если бы не



Подбежали игроком к противнику, отобрали мячик, провели несколько перепасовок - и мяч в воротах.



Футболисты не стесняются принимать на грудь, что очень помогает в обработке мяча.

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Не лишенная целого ряда недостатков (малое количество игровых режимов, слабый AI вратарей, нереально строгие судьи, недостаточная скорость) игра будет популярна в основном на волне интереса к Чемпионату мира.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	6
УПРАВЛЕНИЕ	8
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

7.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

EA Sports в своем репертуаре. Поклонники футбола наверняка останутся довольны.



«шкала усталости», которая во время бега активно убывает, в результате чего скорость постепенно снижается, сходя вместе со шкалой на нет. Но вот беда: усталость явно не соответствует реальному уровню игроков. Что-то мне слабо верится, что тот же Бэкхем, добежав до середины поля, встанет и начнет нервно отыхивать. Так что приходится все время делать пасы, ибо ни один игрок не в состоянии довести мяч до ворот противника самостоятельно. А раз процесс перепасовки сработан весьма криво, то и удовольствие от игры может быть

сильно подпорчено. Судьи в 2002 FIFA World Cup - это вообще отдельный разговор. Видимо, это не люди, а противные черти, вылезшие из глубин ада. Иначе как объяснить тот факт, что за любую, самую малую провинность игрок получает в лучшем случае желтую, а чаще красную карточку. В одном матче против Аргентины бедные аргентинцы за каких-то шесть минут лишились аж трех игроков! Да будь такое судейство в реальной жизни, этих варваров со свистками не то что на мыло - на стиральный порошок отправили бы! Еще по одному камешку запустим в сторону очень слабых вратарей, причем с обеих сторон. Не знаю уж почему, но поймать мяч,пущенный в сторону ворот, они не могут, а предпочитают его просто отбивать. Естественно, в результате таких

бредовых действий добить мяч не составляет труда. В общем, главное - добежать до штрафного, а уж обыграть вратаря - плевое дело!

Графика World Cup - это один в один FIFA 2002, ну, может, чуть более детализированная, а игроки чуть более объемные, но, в общем, никаких новаций нет, что, впрочем, понятно: ресурсы PS one давно исчерпаны, так что привередничать не приходится. Звуки, сопровождающие чемпионат, весьма банальны: рев трибун после очередного гола да вопли болельщиков, что давно уже не вызывает бурных восторгов. Комментарии происходящего в исполнении старых знакомых, Джона Мотсона (John Motson) и Энди Грея (Andy Gray), скорее веселят, нежели отражают реальную обстановку на поле.

Суммируя общие впечатления, можно сказать следующее: по сравнению с FIFA 2002 новое издание - 2002 FIFA World Cup - смотрится слабовато. Ничем положительным оно не отличается, а вот новые минусы появились.

Единственный мотив, который может стимулировать покупку этой игры, - возможность личного участия в мировом Чемпионате. А ну как российской сборной удастся под вашим руководством взять Кубок мира? Думается, этот повод достаточно уважителен и дает 2002 FIFA World Cup определенные перспективы на продажу. Опять же если абстрагироваться от проколов и нелепостей, то футбол есть футбол: играть в него интересно, а это ведь самое главное, не так ли?

Tomba



Stuart Little 2

Жанр: action/adventure
Издатель/Разработчик: CEA/Magenta Software
Количество игроков: 1
Дата выхода: 16 июля 2002 года (США)



Такова предыстория нового полнометражного фильма "Стюарт Литтл 2", по мотивам которого уже разрабатывается игра для великолепной (хоть и не новенькой) приставки. Спасать семейные ценности вам предстоит в полностью трехмерном мире. Да-да, предстоящая игра является стандартным 3D-adventure. Движок отличается от уже приевшихся клонов "Короля Льва", "Питера Пэна", "Гуффи" и "Дональда Дака". Казалось бы, что такого в том, что игра использует уникальные разработки, а не диснеевские? Ах нет, приятно отдохнуть от одинаковых продуктов, пусть даже и качественных. Судя по материалам выставки E3, визуальная сторона игрушки весьма неплоха: на картинках подобные модели героев, яркие цвета. Все вокруг малютки Стюарта кажется огромным - стулья, пианино, игрушки и, конечно же, холодильник. Не так-то просто, оказывается, выбраться из аквариума! Прибавьте к этому обещания разработчиков о послушной камере,



Сбор золотых колечек наверняка обусловлен событиями фильма.

и получится замечательный 3D-платформер от известного издателя по мотивам популярного фильма. Впрочем, обратно к нашим мышам. Вам предстоит познакомиться с новым другом Стюарта - воробьем по имени Маргало (Margalo). Вдвоем они отправятся в долгое путешествие по улицам Манхэттена и отыщут пропавшие драгоценности. Как вы понимаете, игра эксплуатирует сюжетную канву фильма, так что все восемь уровней (к релизу могут

Вы его узнали? Да это ведь крошечный мышонок Стюарт, который одет в модный костюмчик и умеет разговаривать! Персонаж одноименной книги, впоследствии превратившийся в звезду Голливуда первой величины. И не беда, что его фамилия переводится как "маленький", ведь он - полноправный член вполне нормальной человеческой семьи. В этой семье постоянно что-нибудь да происходит: то все коты района вломятся в дом, то взорвется что-нибудь, а то и вовсе украдут все семейные реликвии. Так случилось и на этот раз, и знаменитому мышонку вновь приходится доказывать, что он - настоящий герой, пусть и маленький.



Здесь есть и скрытые, секретные уровни, и бонусы, и подлежащие собиранию предметы - налицо все атрибуты жанра.

наворотить и больше) повторяют главные сцены картины, а все персонажи окажутся удивительно похожи на свои реальные прототипы, то есть актеров (и живых, и компьютерных). Целых 12 встроенных мини-игр и всевозможные сюжетные вставки помогут вам получить максимальное удовольствие от погружения в этот сказочный мир. Есть и скрытые, секретные уровни, бонусы, и подлежащие собиранию предметы - налицо все атрибуты

жанра. Помимо этого вам предстоит поплавать в аквариуме, покататься на различных средствах передвижения, повстречать игрушечного робота и даже самому попытаться проделать несколько трюков на скейтборде. Стюарт Литтл желает поселиться в вашей семье - так не гоните же этого доброго мышонка. Дождитесь выхода игры и включите приставку!

Артем Шорохов



Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

Жанр: RPG/puzzle
Издатель/Разработчик: Konami/Konami
Количество игроков: 1-2
Дата выхода: 9 декабря 1999 года (Япония), 21 марта 2002 года (США)



Было это на заре времен, в древнем, но уже усыпанном пирамидами Египте. Молодому принцу из славной династии Аменхотепа надоело прохладиться во дворце, и он отважно ринулся искать приключений на свою голову - и тут же впутался по самые уши в гнусный заговор. Не какой-нибудь мелкий заговоришко, ставящий целью свержение правящей династии, а полномасштабный всемирный заговор с последующим Апокалипсисом, Армагеддоном, Концом Света. Выясняется, что за всеми нехорошими событиями стоит не кто-нибудь, а главный жрец страны. И пришлось принцу напрячь свои силы, чтобы



Правда, похоже на M:TG? Принцип боя отличается минимально.

Внушает!

В одной только Японии продано более 3,5 млрд. (ого!) карт и 7 млн. игр с логотипом Yu-Gi-Oh!, а также 23 млн. экземпляров манги. Активно ведутся попытки завоевать штатовский рынок, недавно уже прогнувшийся под на- тиском покемонов.



отыскать семь Волшебных Тотемов и навалять жрецу по невежливо торчащим отовсюду ушам. Героя с пеленок обучали загадочному ритуалу, называемому Shadow Game. В игре вся магия заключена в колодах тех самых карт. Ну знаете, как бывает: здесь монстр, там заклинание, карты побросал на игровое поле - глядишь, и выиграл. Или проиграл. Тоже бывает. Потому что с умом надо действовать. Принц носится по Египту, играет (да нет же! сражается!) с противниками и, как это в CCG принято, с друзьями собирает колоду по вкусу и пытается распутать заговор. Все будет

В 1996 году в крупнейшем еженедельном манга-издании Японии Shonen Jump появилась, что характерно, манга. Имя ей было Yu-Gi-Oh. За ней незамедлительно последовал аниме- сериал, затем одноименная коллекционно-карточная игра (Collectible Card Game, CCG), а позже не менее одноименные видеоигровые проекты. Вроде Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories. Еврорелиз пока не грянул, так что есть время посидеть и подумать о том, насколько эта игра придется ко двору владельцам народной приставки PS one. Давайте же разбираться, что готовят нам умельцы из Konami.

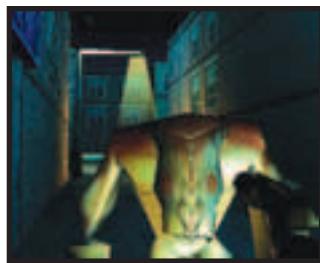
обильно сдобрано заставками, частично надерганными из оригинального аниме, частично нарисованными специально для этой игры. Колода собирается из восьми типов карт, включая привычные Earth, Wind, Water и Fire и экзотические Trap, Light, Dark и Magic. Главное - не увлекаться колодой, она может состоять лишь из сорока карт. В остальном все вполне привычно для подобного типа игр. Атаковать дозволено либо противника, либо принадлежащих ему монстров. Монстр, не переживший атаки, погибает на боевом посту, а разница между здоровьем врага и силой атаки списывается с владельца зверюшки. Как показывает опыт, в подобные творения интереснее всего играть с живым и потому непредсказуемым противником. Железный мозг консоли, увы, обычно не может обеспечить желаемого разнообразия реакций. Но на нашей улице намечается небольшой праздник: в Yu-Gi-Oh! предусмотрена игра с заклятым другом, цепко скимающим второй геймпад. На этой торжественной ноте ваш покорный слуга прекращает дозволенные речи и садится медитировать в ожидании Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories.

A. Alien



Men In Black The Series, Crashdown

Скверная привычка превращать громкие кинохиты в посредственные мультсериалы стала уже традицией. Не миновала сия чаша и известное сверхсекретное агентство "Людей в Черном". Игра, сделанная на основе фильма, - вещь подозрительная, а игра, сделанная на основе подобного анимационного сериала, подозрительна вдвое.



Жанр: FPS
Издатель/Разработчик: Infogrames/Runcraft
Количество игроков: 1
Альтернатива: Medal of Honor



С таким предубеждением я уселся за Men In Black The Series, Crashdown (далее MIB) и был приятно удивлен тем, что наткнулся на относительно приличный FPS для PS one. Вся игра состоит из отдельных частей, Синдромов, каждый из которых имеет свою предысторию и финал. Стоит враждебным инопланетянам сунуться в Нью-Йорк или его окрестности, как за дело мгновенно берутся бравые агенты К и Ј, чей трехмерный облик на заставках, к слову сказать, никак не ассоциируется с Томми Ли Джонсом (Tommy Lee Jones) и Уиллом Смитом (Will Smith). Зато CG-ролики внешне напоминают мультки и сделаны более-менее прилично. Прежде чем бросаться на передовую, полезно пройти курс молодого бойца, где вам покажут, с какой стороны нужно держать пистолет, научат своевременно пользоваться Neuralizer'ом и вышибать мозги пришельцам, не запачкав костюм. Но главное не это, самое важное - совладать с управлением. Складывается впечатление, что разработчики нарочно распределили команды самым неудобным образом. При использовании Dual Shock левая аналоговая ручка

отвечает за передвижение, а правая - за стрейф и вертикальное перемещение прицела. Для наглядности возьмите в руки джойстик и вообразите процесс прицеливания. Опции не предлагают достойной альтернативы, а цифровое управление еще больше замедляет реакцию. Часть арсенала, насчитывающую 25 пушек и спецприборов, знакома нам по фильму. Есть даже упомянутый выше знаменитый Neuralizer, прочищающий мозги случайным свидетелям инопланетной активности. А оной пропитаны все 26 уровней, каждый из которых содержит несколько заданий. Миссии в FPS, как правило, подпадают под одну из трех категорий: уничтожить, найти или нажать. Ориентироваться в лабиринтах из комнат и коридоров помогает карта, которую, правда, нужно сначала найти. Из дру-



Оружие заточено по технологиям пришельцев, поэтому заряжается не патронами, а электричеством.

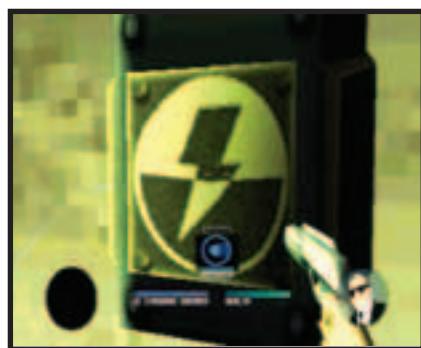


Практически вся игра сопровождается простеньками, но довольно качественными CG-роликами.

гих предметов попадаются аптечки и призы, способные на время увеличить скорость бега, линейку здоровья или вовсе подарить неуязвимость. Все оружие создано по инопланетным технологиям, поэтому оно энергетическое, так что его периодически придется перезаряжать. Для этой цели служат терминалы, причем для каждого ствола свой. Пушки, которые вы находитите, покидают вас по завершении этапа, и начинать новый уровень придется с маломощным пистолетом. В конце каждого Синдрома вас будет

Однообразие монстров немного раздражает, но по мере прохождения можно встретить такие...

поджидать крупногабаритный босс. Встреча с ним доставляет особую радость, поскольку "общение" с обычными врагами быстро надоеет. Правда, со временем повадки рядовых чудищ могут меняться. К примеру, не удивляйтесь, если монстры, которые раньше просто скакали на четвереньках и плевали кислотой, вдруг встанут на задние лапы и начнут пальять из бластеров. Подробно ознакомиться с происхождением и поведением пришельцев можно в опциях, где есть ссылка на архив. Там, кроме досье инопланетян, хранятся описания пушек, история агентства MIB и



Вам не придется бегать по уровням в поисках обойм, их место заняли стационарные энергоблоки.

начинаешь замечать общее однообразие декораций и игровых ситуаций. Уровни в основном прямолинейны и состоят из небольших пустующих помещений, где и происходят перестрелки. Больше всего раздражает полное отсутствие открытых пространств. Даже на улице вы всегда находитесь в рамках тесных "загонов", которые больше напоминают комнаты без крыши. Конечно, можно попытаться не обращать на все это внимание и методично выполнять задания, но тут снова всплывает управление. Ох, если бы не оно... Прямо хоть джойстик перепаивай!

Mac Fank



Мультсериал по мотивам *Men in Black* вышел на экраны в 97 году спустя несколько месяцев после премьеры фильма. Создавшие его студии *Amblin* и *Adelaide* потрудились на славу, ведь их детище быстро выилось в число самых популярных воскресных шоу. К главным героям, агентам К и Џ, присоединились новые персонажи, в том числе дружественные пришельцы. Не была забыта и агент *Elle* - девушка-патологонант, которая вступила в ряды организации в самом конце фильма. Все вместе они борются против горстки злодеев, самым опасным из которых является бывший начальник "Людей в Черном" по имени "Alpha". Сериал был закрыт в 2001 году, и к этому времени было снято 53 полуважных эпизода.



множество концептуальных рисунков и набросков.

Первый взгляд на графику оставляет приятное впечатление. Полигоны цепко держатся на своих местах и практически никогда не выпадают. Текстуры тщательно подобраны, тем не менее до красот *Quake II* им все же далеко. Встречаются даже большие экраны, транслирующие живое видео. Казалось бы, идиллия. Ах нет! После часа блуждания по коридорам

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Недоработанный, но вполне сносный FPS, который выделяется в лучшую сторону на фоне недавних релизов для PSX.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7	6.0
ЗВУК	7	
УПРАВЛЕНИЕ	5	
GAMEPLAY	6	
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6	

СЛОВО РЕДАКТОРА

Вполне играбельный FPS: неплохой геймплей, простенькая графика, неудобное управление. И нет поддержки мыши.



PS One(PAL) + Gran Turismo2

\$129.95



\$9.99

(PAL) C-12:

Final Resistance



\$25.95

(PAL) Harry Potter &

The Philosopher's Stone



\$46.99

(PAL) Breath of fire IV



\$9.99

(PAL) This is

Football 2



\$42.95

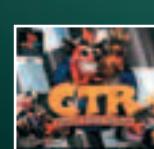
GT2 Racing Wheel



\$7.99

Memory Card 1Mb

(15 блоков)



\$209.99

PS One Mobile

Monitor



\$21.99

Multi Player Adapter



\$38.99

(PAL) Crash Team

Racing



\$45.95*

Parasite Eve II



\$9.99

(PAL) Medi Evil 2

(на русском языке)



\$65.99*

Final Fantasy

Anthology

* - для американских версий

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных

(095) 798-8627 (095) 928-6089 (095) 928-0360



Заказы по интернету - круглосуточно!

e-mail: sales@e-shop.ru

Интернет-магазин
с доставкой

e-shop
<http://www.e-shop.ru>

Backyard Soccer

Backyard Sports - популярная серия спортивных игр от Humongous Entertainment, известного производителя компьютерного ПО для детей - появилась теперь и на PlayStation. Что ж, характерная мультишная графика и умышленно несерьезный антураж прекрасно сочетаются с полным набором функций футбольного симулятора, но может ли кого прельстить такой гибрид?

Жанр: sports
Издатель/Разработчик: Infogrames/ Rune Craft
Количество игроков: 1-4
Альтернатива: FIFA Football 2002



Разумеется, он планировался прежде всего как развлечалка для дошколья. Мало того что поле раза в два меньше классического и выступает за каждую из сторон лишь по шесть спортсменов, можно вдбавок упростить правила, отменив фолы, а в закрытых помещениях даже офсайдов нет - мяч тут же отскоком возвращается в игру. Основной режим игры - череда чемпионатов - допускает участие лишь одного игрока, и трех градаций сложности вполне достаточно, чтобы сохранить тягу к победе как у новичка, так и у опытного геймера. Как обычно, управлять играющий будет только одним спортсменом, а остальные тем временем в лучшем случае будут перемещаться по полю согласно выбранной тактике, изредка подчиняясь нажатиям кнопок джойстика. Исключение - вратарь, чьи действия определяются характеристиками и волей случая.

Победить, используя уникальную для жанра однокнопочную модель управления, возможно лишь на низшем

Стадионы различаются по типу дизайна и покрытия, что влияет на поведение мяча.



Игра чрезвычайно забавна, но при этом вполне вменяема.



Серьезный футбол с детскими рожами. Некоторых игроков концепция продукта может отпугнуть, но его качество не вызывает сомнений.



Игра вызывает улыбку, но тут все намного серьезнее, чем кажется.

уровне сложности, заранее отключив в опциях все штрафы и расставаясь с мячом лишь для ударов по воротам. Освоив продвинутые функции контроля (распасовки, отвоевывание мяча), игрок получит шанс на "нормальный" кубок. Но чтобы успешно противостоять быстроногим и агрессивным противникам, придется постичь те черты игры, что отличают ее от обычных симуляторов. Прежде всего, это потрясающая персонализация футболистов! Помимо четырех характеристик каждый из них наделен некоторыми уникальностями, например, повышением мастерства в присутствии на трибуне подруги или родственницы. В результате тенденции разработчиков заполнять пустое место на диске звуковыми файлами знатоки английского узнают немало интересного из жизни юных спортсменов.

Кроме стилизованного графического оформления, есть и еще одна черта, ориентированная на младший и школьный возраст. Это значки, периодически появляющиеся неподалеку от ворот и позволяющие членам завладевшей ими команды гарантированно забивать гол. Стадионы различаются и по типу дизайна и покрытия, что, само собой, влияет на поведение мяча и передвижения футболистов. Касательно внешнего вида последних высажусь негативно, хотя видно, что художники пытались узнаваемо изобразить каждого. С учетом размеров фигурок карикатуры получаются те еще, а герои стандартной комплекции практически неотличимы от одноформатных бомбардиров противника. Оценивая же звук, нельзя не упомянуть парочку вдохновенных комментаторов и систему устных подсказок при выборе тактики.

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

RPG-элементы вызовут интерес у многих геймеров. И при всех недостатках AI здесь неплохо реализован мультиплер!

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	8
УПРАВЛЕНИЕ	5
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

6.5

СЛОВО РЕДАКТОРА

Серьезный футбол с детскими рожами. Некоторых игроков концепция продукта может отпугнуть, но его качество не вызывает сомнений.

NTB

Пусть название игры не вводит вас в заблуждение. *Pro Evolution Soccer* принадлежит к семейству *International Superstar Soccer*. В данном же случае первая часть названия просто была отсечена. Этот продукт - серьезный апдейт к *ISS Pro Evolution 2*. Фанаты будут в восторге.

Жанр: sports
Издатель/Разработчик: Konami/КСТ
Количество игроков: 1-2
Альтернатива: *ISS Pro Evolution 2*, *FIFA Football 2002*



В Японии PES выходила под названием *Winning Eleven 5 Final Edition*, то есть как исправленное и дополненное издание *WE5*. Именно этот вариант игры и отправился на Запад, где вполне успешно пробрался в хит-парады, в первую очередь в британские. Вообще, Konami со своим подходом к выпуску футбольных симуляторов уже успела заткнуть за пояс даже признанных деньговытрясателей из EA Sports. Мало того что продукция пользуется спросом, так еще и, самое главное, игры вроде PES - действительно ценное приобретение для всех поклонников серии *ISS*. Футбол от EA Sports попроще и поднимичнее, несмотря на высокие скорости, царящие в последних симуля-

Исполнение стандартных положений в *Pro Evolution Soccer* - это целая наука.



Pro Evolution Soccer

торах от Konami. А PES рассчитан именно на вдумчивый (порой даже чересчур) подход. У игроков прибавилось характеристик, и чтобы принять какое-то решение, теперь еще сильнее нужно следить за тем, у кого из ваших подопечных находится мяч. Нюансов - тьма. Доходит аж до того, что нужно знать слабые и сильные стороны каждого из наших футболистов. Конечно, до такой жутти доходят только фанаты, но именно за игровой процесс такого уровня *ISS* и любят. Чуть ближе к народу элементы геймплея, лежащие на поверхности. В данном случае некоторому усовершенствованию подверглась работа с мячом. Разница по сравнению с *ISS Pro Evolution 2* заметна. Осваивать но-

К сожалению, набор команд в PES невелик, но в данном случае счастье совсем не в количестве.



РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Высококачественный футбольный симулятор от Konami. Есть ряд серьезных недостатков, но люди, которые ценят игровой процесс серии *ISS*, закроют на них глаза.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	8
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

СЛОВО РЕДАКТОРА

Несомненно, все поклонники *ISS* будут пишать от восторга.

8.0

Pro Evolution Soccer в первую очередь рассчитан на вдумчивый подход к ведению игры.

ые приемчики (или иначе функционирующие старые) - занятие не самое простое, но в случае успеха удовольствие от игры только возраст. Еще из заметных нововведений стоит выделить усовершенствование формаций и определенный прогресс в отношении режима *Master League*. Там теперь появились очки, которые вам необходимо выделять на содержание игрока. Каждый сезон вашим футболистам придется выплачивать жалование. Скакнуло и количество настроек в редакторе игроков. Меня такие вещи стабильно радуют. Вот, правда, редактор отказывается запихивать созданных персонажей в клубные команды - это сильно раздражает. Еще иногда проис-

ходит сбой в статистических подсчетах, когда на некоторых игроков записываются мячи, которые они никогда не забивали. Подбор команд по сравнению с той же серией от EA Sports просто смехотворен. Их и так всего ничего, а тут еще в списке присутствуют некоторые клубы, которые к лидерам мирового футбола можно отнести только по большому недоразумению. В целом же, *Pro Evolution Soccer* - мощная для своего жанра игра, радующая своим появлением обладателей PS one. Любители *ISS*, скорее всего, не будут долго раздумывать над тем, стоит ли им приобретать PES или нет.

Александр Щербаков

PANZER FRONT



Сценарий за СССР

1. Training Mission

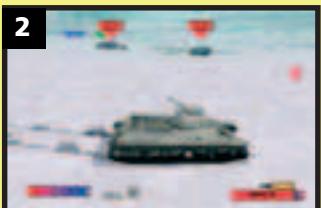
Главный залог успеха в этой миссии — не поддаваться панике, даже несмотря на численное преимущество противника. У врага на пять боевых единиц больше, но не бойтесь — заряжайте бронебойный и немедленно атакуйте неприятеля, целя чуть выше башен. Главное — не вырываться из общего строя. Уничтожив



семь неприятельских танков, которые всего несколько минут назад окружали вас плотным кольцом, вы выигрываете миссию.

2. Mission 18th December 1941

Для начала внимательно изучите карту: на западе вы обнаружите два вражеских танка позади леса. Отправьте туда два танка — один с



южной стороны, другой с северной — и сами отправляйтесь с ним. Подберитесь с тыла и уничтожьте врага. Главное — находиться на одной высоте с атакуемыми, иначе попасть в них будет невозможно. Остерегайтесь противотанковой артиллерии, которая хитро скрыта к востоку и юго-востоку от вашего настоящего местоположения. Южнее врагов, стоящих слева от вас за лесом, начинается череда противотанковых орудий и бункеров (при-

гответе фугасы). Не стоит рваться вперед, иначе попадете в ловушку: с западной стороны притаилось еще несколько огневых точек. Будьте крайне осторожны при продвижении вперед: один меткий выстрел врага — и всем вашим усилиям настанет конец. Поэтому не двигайтесь напролом к вражеским бункерам, атака с фланга — самый целесообразный вариант.

3. Mission 27th August 1942

С западной стороны от точки начала миссии плотным полукругом находятся бункеры и траншеи, а на северо-западе в "зеленке" два танка охраняют еще несколько бункеров. Начните миссию с продвижения ваших машин по лесному коридору на запад и уничтожьте находя-

Управление танком:

- R1/R2 - правая гусеница (назад/вперед)
- L1/L2 - левая гусеница (назад/вперед)
- ○ - режим прицеливания/стрельба/поворот башни (в режиме прицеливания: ▲/○ — точная настройка прицела)
- □/× - переключение передач (при ручной коробке)
- ▲ - вид из командирской башенки
- SELECT - переключение снарядов/оружия
- Start - режим карты

Управление в режиме карты:

- R1/R2 - изменение угла обзора
- L1/L2 - приближение/удаление
- × (на пустом месте) — меню карты
- × на подчиненном юните — список команд (Управление в меню карты или списке команд: ▲/▼ — переключение между опциями одного пункта. ▶/◀ — переключение между пунктами меню.)
- SELECT - переключение юнитов

Цветовые обозначения:

- Синий — танки, подконтрольные игроку
- Зеленый — самостоятельные силы союзников
- Красный — враги
- Серый — уничтоженная техника

Полезные советы:

1. Прицеливаясь, помните о силе гравитации. Если вы навели перекрестье на объект, который находится слишком далеко, то снаряд, скорее всего, не долетит. Чтобы попасть, следует под-

нять прицел немного выше.

2. Помните, что броня на передней части боевой машины значительно толще боковых и кормовых участков. Поэтому старайтесь не поворачиваться к противнику задом.
3. Меткость врага почти не зависит от расстояния. Поэтому, прежде чем останавливаться, убедитесь, что ваша позиция не пристреливается.
4. Не заезжайте за границу карты, иначе миссия будет провалена. То же самое случится при падении в глубокий водоем.
5. Ваши подчиненные в точности выполняют команды, поэтому их маршруты нужно планировать самостоятельно. При этом старайтесь использовать меньше изломов в траектории, поскольку на поворотах танк сбливает скорость, становясь легкой мишенью. Если вы хотите, чтобы юниты следовали за вами, прикажите им построиться через меню карты.

6. Враг не всегда бдителен. Поэтому старайтесь вести огонь из укрытий: кустов, домов, деревьев и т.д. Первый же выстрел вас демаскирует, но выиграть несколько победных секунд можно.
7. Читайте сообщения, которые возникают на экране, — они первыми предупреждают об опасности.
8. Несмотря на жуткую тряску, вполне реально ехать и стрелять одновременно. Такой способ ведения боя значительно снижает вероятность вражеских попаданий.

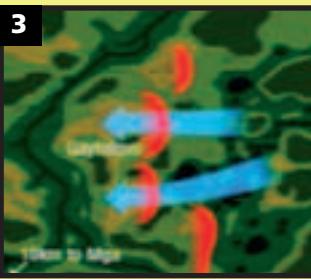
9. В начале миссии проверьте наличие артиллерийских ударов (меню карты). Эта опция позволяет без особых проблем справиться с врагом в выбранном квадрате. Подобной поддержкой иногда обладают и ваши противники. Чтобы уберечь

себя от сюрпризов, почаще проверяйте карту: если обнаружите квадратную сетку, поскорее уносите ноги!

10. Артиллерийская поддержка может уничтожить и ваши танки, поэтому будьте осторожны при маневрах.
11. Если вы целиитесь в движущуюся мишень, то необходимо стрелять с опережением. Очень актуально для целей, находящихся на большом расстоянии.
12. Если у вас легкий танк, то используйте его главное преимущество — скорость, и маневрируйте по карте.
13. Как ни грустно патриотам, но самая лучшая система прицеливания у германских танков.
14. Прежде чем открывать огонь (на вращение башни уходит много времени), используйте командирский видоискатель (треугольник), чтобы удостовериться, что цель находится в зоне досягаемости.
15. Включив в опциях режим повреждений, будьте готовы к тому, что ваш танк может лишиться в бою некоторых функций. У него могут отказать гусеницы, механизм вращения орудия или пушка целиком.

Виды оружия:

- AP — бронебойный снаряд
- APCR — более мощный аналог предыдущего оружия
- HE — фугасный снаряд, хорош против бункеров, противотанковых орудий и пехоты
- HEAT — фугасный противотанковый заряд
- Дымовая шашка — дезориентирует врага
- Пулемет — средство для борьбы с пехотой



щийся там бункер. После этого следуйте на юг и найдите наиболее удобную точку обстрела врага. Уничтожая недоброжелателей, помните, что у вас в запасе имеется возможность дважды вызвать бомбардировку (опция находится в меню режима карты). После этого двигайтесь дальше на юг через лес к реке. Заняв удобную позицию на опушке леса, начинайте обстрели-



вать все вражеские объекты, находящиеся в поле зрения (начать настоятельно рекомендую с танков). Если у вас осталось в запасе несколько тяжелых танков, смело направляйте их в лагерь противника: это позволит вам частично отвлечь от себя атаку неприятеля и поможет без особых потерь вплотную приблизиться к вражеским объектам. Как только вы разделетесь со всеми вражескими бункерами и танками, миссия завершена.

4. Mission 18th January 1943

На юго-востоке от вашей начальной позиции находится лагерь, зверски укрепленный танками и до-



тами. Это ваша основная цель. Планируя нападение, будьте готовы к тому, что у верхней границы карты почти сразу покажутся еще два гусеничных противника. Несмотря на



то что они достаточно далеко от вас, не стоит игнорировать их присутствие. К северо-востоку от вас также притаился вражеский танк. Чуть позже к нему на подмогу подойдут еще два танка неприятеля. Ждать результатов от действий многочисленной пехоты стоит только после того, как будут уничтожены бункеры. Следите за тем, чтобы ваши танки не находились на открытой, незащищенной местности, где они могут стать легкой мишенью. Избавившись от врагов, направьте свои танки на четвертой скорости к железной дороге. Пересяките ее, и на этом миссия заканчивается. При прицеливании не забывайте о том, что выстрелы на дальние расстояния лучше делать с легким "навесом", чтобы снаряд летел по параболе. Для более точного прицеливания регулируйте кнопками «треугольник» (движение вниз) и «квадрат» (движение вверх) положение шкал прицела.

5. Mission 12th July 1943

Прохождение этой миссии требует наличия четкого стратегического плана. Изначально не стоит возлагать большие надежды на помощь



бомбардировки — она сыграет в данном случае крайне незначительную роль. Сначала изучите карту и определите расположение сил неприятеля: на карте находятся несколько броневиков и танков Tigers, с которыми лучше не шутить. Основная масса врагов находится на

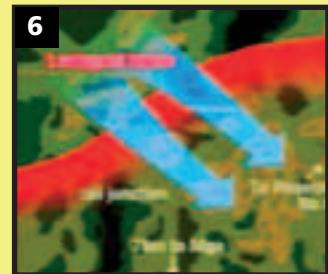


юге, и именно туда едет группа ваших союзников. Не присоединяясь к компании, следуйте на юго-запад к широкому рву, который тянется через всю карту. Достигните рва, совершив молниеносный рывок в его направлении, используя другие дружеские танки как свое прикрытие. Этот ров станет для вас отличным прикрытием, из которого удобно будет обстреливать неприятеля, внимание которого отвлечет атака дружественных вам танков. Опять же не рвитесь напролом к стану

врага — подкрадитесь лучше незаметно с фланга и вдарьте бронебойными. Атакуя вражескую технику, сконцентрируйте свои усилия прежде всего на мощных Tigers, а уже потом на бронемашинах.

6. Mission 19th January 1944

Эта миссия мало чем отличается от предыдущих. Разве что времени на ее прохождение понадобится побольше. Ваша цель — занятый немцами городок на юго-востоке от вашего первоначального местоположения. Вы начинаете миссию,



имея в своем распоряжении три танка. Первоочередная задача — вывести их на широкую дорогу на окраине города (для этого внимательно изучите карту). На юге вас уже поджидают первые неприятности: противотанковая артиллерия и вражеский танк. Еще один немецкий танк находится в восточной части города, но он не представляет сколько-нибудь значимой угрозы. Следуя вместе с союзническими машинами по дороге, ведущей на север, вы должны прорвать северную линию обороны немцев. Петляя по лабиринту из высоких построек, очень трудно определить, за каким поворотом поджидает опасность. Советую отправить два экипажа прикрывать колонну с фланга от неожиданных атак.

В городе остерегайтесь пулеметной атаки из зданий — против нее используйте фугасы (HE): желтое пламя и двойной взрыв боекомплекта подтверждают гибель пулеметчиков. Непрерывно продвигайтесь к восточным окраинам города. Проявите бдительность: на пути вас будут поджидать еще четыре вражеских танка.



7. Mission 23rd July 1943

Одна из миссий, где куда большее значение приобретает стратегическое мышление, нежели скорость атаки.

С самого начала миссии двигайтесь на юго-восток. На востоке вас будет поджидать неприятный сюрприз: противотанковая артиллерия в "зеленке". Остерегайтесь вражеских оборонительных танков, затавившихся в лесной чаще в районе бункеров и траншей. На юго-западе следует уничтожить два затавившихся вражеских танка у железнодорожного полотна, которые



также внезапно появятся из перелеска. Внимательно следите за тем, какой тактики придерживаются союзнические танки, и постарайтесь не остаться без поддержки. Будьте особо внимательными, когда подойдете вплотную к железной дороге. Ваша цель — отразить все попытки врага захватить железнодорожную дорогу. Одновременно не гоняйтесь за каждым танком противника, разъезжающим по карте, — велики шансы того, что вас выманят на открытое пространство и уничтожат. Не торопитесь, действуйте расчетливо и последовательно.

**Перходим
к германской компании...**

Сценарий за Германию

1. Training Mission One

Противник подходит с севера. На восточной стороне карты неподалеку от танка союзников расположено несколько фермерских построек. Скорее всего, атака начнется именно оттуда. Следите за вражеским танком, направляющимся на северо-запад от главной дороги. Не стоит полагаться на своих братьев по оружию, так как

3. Hill 220 - Assault mission

Это ваша первая миссия. Для начала взгляните на карту. На севере расположено укрепление из бункеров и траншей. Продвиньтесь на 40-50 ярдов вперед. Этого будет достаточно для обнаружения вашей первой цели. Само укрепление находится на склоне, поэтому будет достаточно сложно вести прицельный огонь. Остерегайтесь вражеского подкрепления с востока, да и противотанковые орудия также бу-

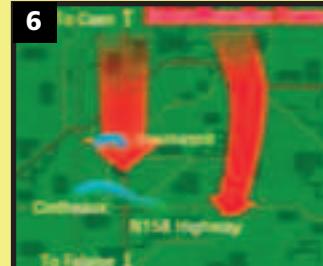
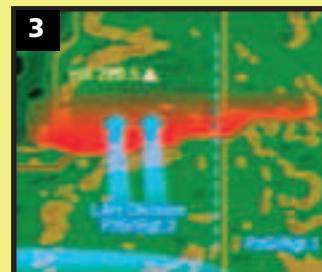
но. Они сами долго не прятанут. Своих напарников поставьте на западе и на востоке так, чтобы нападающие попали под перекрестный огонь, и пусть вас не пугает стремительно приближающееся войско. Вражеская броня подобна фанере, в то время как от вас отскакивает большая часть снарядов. Иногда танки будут группироваться в небольшие отряды. Существует несколько способов выиграть это сражение. Самый лучший - оборонительная тактика. Поверь-



пользы от них практически никакой. Самое лучшее, что они могут сделать для вас, это стать хорошей приманкой. Обнаруживайте своего противника как можно быстрее. Избегайте лишних перемещений. Некоторые цели могут быть уничтожены с одной и той же локации.

2. Training Mission Two

Эта миссия позволяет окончательно усвоить основы управления немецкими танками. В вашем распоряжении есть всего один напарник. Цель мис-



сии - защитить несколько мостов через реку. Все мосты находятся на севере и северо-востоке от начального пункта. Продвиньтесь на 100 ярдов вперед по главной дороге. Именно с этого места и начнутся ваши первые неприятности. Для нейтрализации противника используйте высокоскоростные RCPR-снаряды. Взорвав 3 вражеских танка, будьте готовы к появлению еще одного, ранее маскировавшегося за линией противотанковых укреплений. Он не будет виден на радаре до тех пор, пока вы не заметите его визуально. Ни в коем случае не пересекайте мосты.

дут отвлекать вас от основной цели. Для решения всех проблем сразу используйте артиллерийский удар. Когда близких целей не останется, наступайте с флангов. Это миссия - чистой воды испытание вашего терпения. Так что не лезьте вперед, не подумав.

те, это куда лучше, чем гоняться за танками по всей карте. Используйте RCPR-снаряды, они всем хороши: и скорость выше, и время перезарядки меньше.

4. 7th July 1943

Цель миссии - сдержать наступление Красной армии. Здесь главное - не суетиться и соблюдать спокойствие. Первые танки подтягиваются с самого центра. Но какие-либо меры предпринимать необязатель-

5. 10th July 1944

Главное в этой миссии - скорость. Сразу после начала переключайтесь на карту. Прикажите вашему напарнику передвинуться на 100 ярдов вперед. Он будет прикрывать дорогу. Продвиньтесь примерно на 300 ярдов по дороге, на которой находится, заверните направо. Вам необходимо заехать на неболь-



шой склон. Враг незамедлительно даст о себе знать. От вас требуется прикрывать дорогу и уничтожить как минимум три танка. Враг попытается выманить вас на открытую местность. Не поддавайтесь на провокации. Дождитесь подкрепления. Помните, если уничтожать пехоту, обосновавшуюся в кустах, вы проиграете.



6. 8th August 1944 N158

Позывные вашего танка - 007. Перед вами - танк 211. Справа - танк 314, а слева - 313. Передвигните машину 313 вперед по грязной дороге до того места, где она переходит в зигзаг. Танк 314 поставьте перед заграждением возле дороги. Сами же продвигайтесь вперед. Маршрут конвоя - с северо-запада вдоль дороги, пересекая железнодорожные пути. Ваша надежда - это танки 313 и 211. Именно они будут вашей главной огневой мощью. Вражеская пехота располагается за железной дорогой, но о ней не стоит беспокоиться. Этую проблему возьмут на себя танки союзников. Не забывайте время от времени передвигаться. Сидячая мишень - мертвая мишень.



8



7. March 23rd 1945

Парadox этой миссии в том, что никогда не знаешь, когда ситуация готова выйти из-под контроля. Все дело в постоянно прибывающем подкреплении. Направляйтесь на северо-восток к двум строениям. На подходах вас начнет атаковать тяжелая артиллерия. Не останавливайтесь ни в коем случае. По пути у вас будет возможность уничтожить несколько вражеских танков. Вскоре противник начнет наступать с трех, а то и с четырех сторон. Не забывайте о работе в команде: ваши напарники могут заметно продлить ваше существование. Передвижения ваших танков затруднено вязкой почвой. Поэтому остерегайтесь надолго оставаться на открытом пространстве.

8. 30th April 1945 - Berlin

В этой миссии вам предстоит сражаться в Берлине в последние дни перед капитуляцией фашистской Германии. С самого начала вы будете атакованы артиллерией, но ощутимого ущерба она не нанесет. Существует множество способов прохождения этой миссии, и нельзя с уверенностью сказать, какой из них наиболее выигрышный. Продвигайтесь направо по щебню. Перевалив через холм, вы окажетесь в низине. Это прекрасное укрытие от вражеского огня. Противник наступает справа. Уничтожить три из четырех танков не составит большого труда. С четвертым придется по-возиться. Врага можно обойти с фланга, но помните, что долго задерживаться на открытом пространстве не стоит. С одной стороны, ваши действия должны быть быстрыми. С другой - понадобится немалая доля терпения. Для массового наступления используйте дороги, только не забывайте о том, что они хорошо простреливаются.

Американская кампания - в следующем номере OPM!

e-shop

<http://www.e-shop.ru>

ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН
С ДОСТАВКОЙ

НАМ 3 ГОДА

У НАС 3.000
ПОСТОЯННЫХ ПОКУПАТЕЛЕЙ

СВЫШЕ 1000 ФИЛЬМОВ ВСЕХ ЖАНРОВ

Заказ DVD фильмов по интернету круглосуточно:

<http://www.e-shop.ru>

e-mail: sales@e-shop.ru



	\$39.99		\$199.95		\$37.66		\$139.99
	\$26.99		\$21.95		\$27.95		\$27.95
	\$29.95		\$27.95		\$27.95		\$25.99

Заказы по телефону

можно сделать

с 10.00 до 21.00 без выходных



(095) 798-8627

(095) 928-6089

(095) 928-0360

ПРИ ПОКУПКЕ
DVD ДИСКА

ПОДАРОК! ЖУРНАЛ
TotalDVD



NASCAR Thunder 2002

Дополнительные гонщики

Каждый раз, когда вы заканчиваете сезон, открываются два новых гонщика. И так на протяжении восьми сезонов.

Дополнительные машины

Введите любое из нижеприведенных имен, чтобы вам стали доступны соответствующие машины:

Audrey Clark
Benny Parsons
Buster Auton
Cheryl King
Chuck Spicer
Crissy Hillsworth
Daryl Wolfe
Dave Alpern
Dave Nichols
Diane Grubb
Dick Payson
Jim Hannigan
Joey Joulwan
Josh Neelon
Katrina Goode
Ken Patterson
Kristi Jones
Mandy Misiak
Michelle Emser
Rick Edwards
Rick Humphrey
Sasha Soares
Scott Brewer
Tom Renedo
Traci Hultzapple
Troi Hayes

Maximo: Ghosts To Glory

Галерея

Соберите все поцелуи волшебниц. Поместите любые четыре из них в позицию power-up. Когда вы пройдете игру, откроется галерея рисунков.

Half-Life

Неуязвимость

В Cheat Menu нажмите \downarrow , \square , \triangle , \square , \square , \downarrow , \times .

Бесконечные боеприпасы

В Cheat Menu нажмите \downarrow , \times .

\downarrow , \circlearrowleft , \downarrow , \times , \downarrow , \circlearrowleft .

Невидимость

В Cheat Menu нажмите \downarrow , \square , \uparrow , \circlearrowleft , \square , \downarrow , \circlearrowleft .

Slow-Motion Mode

В Cheat Menu нажмите \uparrow , \square , \triangle , \square , \uparrow , \triangle .

Alien Mode

В Cheat Menu нажмите \triangle , \square , \triangle , \square , \triangle , \square , \triangle .

Xen-гравитация

В Cheat Menu нажмите \uparrow , \triangle , \downarrow , \times , \uparrow , \triangle , \downarrow , \times .

Moto GP 2

Legends Mode

Пройдите все Challenges. Последним (67-ым) станет Legends Mode.

Baldurs Gate: Dark Alliance

Откройте Drizzt Do'Urden как компьютерного персонажа

Пройдите игру на сложности Extreme Difficulty.

Играть за Drizzt Do'Urden в любое время

Начните новую игру. Когда будете выбирать игрока, нажмите L1 , L2 , R1 , R2 .

Играть за Drizzt Do'Urden

В главном меню зажмите L1 + R1 , затем нажмите \times + \triangle .

Gauntlet Mode

Пройдите игру на любом уровне сложности.

Extreme Mode

Пройдите игру, используя Gauntlet Mode.

Cheat Menu

Во время игры зажмите R2 + L1 + \downarrow + \triangle и нажмите Start.

Super Character

Во время игры зажмите R2 + L1 + \downarrow + \triangle и нажмите R3.

Держать двуручный меч в

одной руке

Купите новый двуручный меч. Кликните на него 3 или 4 раза, а затем проделайте то же самое со щитом или другим мечом.

Размножение предметов

Сохраните игру. Выбросьте из inventory все предметы, которые вы хотите продублировать. Нажмите Start и зайдите на экран изменения персонажа. Импортируйте персонажа из предварительно сохраненной игры. У вашего игрока будут все предметы и при этом с земли вы сможете подобрать их «дубликаты».

Воскрешение в много-пользовательской игре

Если игрок умирает в много-пользовательском режиме, доведите выжившего игрока до предыдущего save point'a. Затем быстро нажмите Квадрат на контроллере выжившего игрока. Персонаж воскреснет, у него останутся все предметы, но будет только половина здоровья.

Dark Summit

9,100,000 очков

Нажмите паузу и наберите \triangle , \square , L1 , \circlearrowleft , R1 , \times , R1 , \times .

Все спортсмены

Нажмите паузу и наберите \triangle , \square , L1 , \circlearrowleft , R1 , \times , R1 , \triangle .

Все Challenges пройдены

Нажмите паузу и наберите \triangle , \square , L1 , \circlearrowleft , R1 , \times , R1 , \square .

Открыть Alien

Нажмите паузу и наберите \triangle , \square , L1 , \circlearrowleft , R1 , \times , R1 , \times .

Режим стрельбы

Нажмите паузу и наберите \square , \circlearrowleft , \triangle , R1 . Затем нажмите R2 для стрельбы.

Slow-Motion Mode

Нажмите паузу и наберите \square , \circlearrowleft , \triangle , L1 . Затем в воздухе нажмите L1 + R1 .

Twisted Metal Black

Супер пулеметы

Зажмите L1 + R1 + L2 + R2 и нажмите \times , \times , \triangle . Если код введен правильно, то вы увидите сообщение. Для деактивации кода, введите его еще раз.

Нет противников

В Challenge Mode на экране выбора противников, нажмите L2 + R2 , L2 + R2 , L2 + R2 + \circlearrowleft .

Режим бога

All Weapons No Damage! Во время игры зажмите L1 + L2 + R1 + R2 и нажмите \triangle , \times , \circlearrowleft , \circlearrowright .

Смерть с одного удара

Во время игры зажмите L1 + L2 + R1 + R2 и нажмите \times , \times , \triangle .

Бесконечно оружие

Зажмите L1 + R1 + L2 + R2 и нажмите \triangle , \times , \circlearrowleft , \circlearrowright . Если код введен правильно, то вы увидите сообщение. Для деактивации кода, введите его еще раз.

Обмен оружия на здоровье

Зажмите L1 + R1 + L2 + R2 и нажмите \triangle , \times , \square , \circlearrowleft . Если код введен правильно, то вы увидите сообщение.

Заморозка

Во время игры зажмите L1 + R1 + L2 + R2 и нажмите \uparrow , \downarrow , \triangle .

Альтернативное отображение оружия

Нажмите SELECT + \triangleright

Rez

Открыть Boss Rush

Чтобы открыть Boss Rush, получите 95% рейтинг стрельбы на этапах 1-5 и в стандартном режиме игры.

Открыть бессмертие

Завершите Direct Assault - Trance. Это Beyond Option.

Открыть уровни для Score Attack

Чтобы открыть этап для режима Score Attack mode, завершите его в стандартном режиме игры.

Открыть Lost Area

Завершите Area 5 в стандартном режиме игры или наберите пять часов игрового времени.

Открыть новые этапы

Area 2: завершить Area 1
Area 3: завершить Area 2
Area 4: завершить Area 3
Area 5: завершить этапы 1-4 100%

Открыть новые типы лучей

Type 1: 5 раз пройдите любую комбинацию этапов в Score Attack.

Type 2: 10 раз пройдите любую комбинацию этапов в Score Attack.

Type 3: 15 раз пройдите любую комбинацию этапов в Score Attack.

Type 4: 20 раз пройдите любую комбинацию этапов в Score Attack.

Type 5: 25 раз пройдите любую комбинацию этапов в Score Attack.

Type 6: 30 раз пройдите любую комбинацию этапов в Score Attack.

Открыть новые положения камеры

Near View: Заработайте ранг #1 на двух этапах в Score Attack

Far View: Заработайте ранг #1 на трех этапах в Score Attack

Dynamic View: Заработайте ранг #1 на четырех этапах в Score Attack

First-Person View: Заработайте ранг #1 на пяти этапах в Score Attack

Открыть новые скины персонажа

Zero Form: появляется одновременно с Second Form

Second Form: получите 100% рейтинг стрельбы на

одном из этапов или наберите пять часов игрового времени.

Third Form: получите 100% рейтинг стрельбы на двух этапах или наберите шесть часов игрового времени.

Fourth Form: получите 100% рейтинг стрельбы на трех этапах или наберите семь часов игрового времени.

Fifth Form: получите 100% рейтинг стрельбы на четырех этапах или наберите восемь часов игрового времени.

Final Form: получите 100% рейтинг стрельбы на пяти этапах или наберите девять часов игрового времени.

Morolien: Для того, чтобы играть за одно из существ из Space Channel 5 получите 100% рейтинг стрельбы на всех этапах или наберите десять часов игрового времени.

007: Agent Under Fire

Viper Gun в многопользовательском режиме

Пройдите уровень Night Of The Jackal с рангом Platinum и всеми иконками 007.

Lotus Esprit

Пройдите уровень Streets Of Bucharest с рейтингом Gold и всеми иконками 007.

Скин Stealth Bond в многопользовательском режиме

Пройдите уровень Dangerous Pursuit с рейтингом Platinum и всеми иконками 007.

Скин Guard в многопользовательском режиме

Пройдите уровень Cold Reception с рейтингом Platinum и всеми иконками 007.

Скин Alpine Guard в многопользовательском режиме

Пройдите уровень Streets Of Bucharest с рейтингом Platinum и всеми иконками 007.

Скин Cyclops Oil Guard в многопользовательском режиме

Пройдите уровень Poseidon с рейтингом Platinum и всеми иконками 007.

Скин Poseidon Guard в многопользовательском режиме

Пройдите уровень Mediterranean Crisis с рангом Platinum и всеми иконками 007.

Скин Carrier Guard в многопользовательском режиме

Пройдите уровень Evil Summit с рейтингом Platinum и всеми иконками 007.

Rapid Fire

Пройдите уровень Fire And Water с рейтингом Gold.

Регенерирующаяся броня

Пройдите уровень Mediterranean Crisis с рейтингом Gold.

Calypso Gun в многопользовательском режиме

Пройдите уровень Fire And Water с рейтингом Platinum и всеми иконками 007.

Full Arsenal в многопользовательском режиме

Пройдите уровень Forbidden Depths с рейтингом Platinum и всеми иконками 007.

Скин Gravity Boots в многопользовательском режиме

Пройдите уровень Bad Diplomacy с рейтингом Platinum и всеми иконками 007.

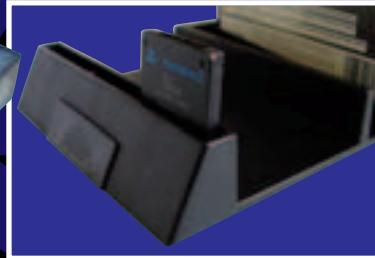


Ассоциация по Борьбе с Компьютерным Пиратством — полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компаний SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.

Полномочия включают:

- право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
- право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
- полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ.

Изначально в этом номере я планировал поместить обзор двух хитрых устройств, которые помогают PS2 преодолевать определенные трудности, возникающие в процессе ее эксплуатации. Эти два устройства — DVD Region X и Action Replay. Но когда я получил коробку со взломщиком кодов, то понял, что это должна быть отдельная статья. Поэтому сегодня мы поговорим лишь о небольших усовершенствованиях «чернокожей» приставки от Sony.



■ Стенд от Pelican Accessories имеет три удобных слота для размещения карт памяти.

шая, красавая, яркая. Подержав такую упаковку в руках, сразу хочется ее приобрести. Но нас, понятное дело, совершенно не интересуют коробки — нам интересно их содержимое...

Несмотря на приятную расцветку обертки, стенд от Pelican Accessories не может похвастать той же яркостью красок. Строгий



UPGRADING СОВЕРШЕНСТВУЕМ PLAYSTATION 2

Альтернатива

DVD Region X существует весьма неплохая, хоть и дорогая альтернатива. Это упомянутое в предыдущем устройство Action Replay 2. Оно уже включает в себя функцию снятия региональной защиты, а, кроме того, прекрасно выполняет работу «взломщика кодов» и обладает оригинальным менеджером файловой системы. Его обзор читайте в одном из следующих номеров.



и для кого не секрет, что и серая старушка PlayStation, и ее прогрессивная наследница гораздо лучше функционируют, будучи в вертикальном положении. Да-да, если у вас в силу каких-либо причин диск стал плохо читаться, просто поставьте приставку на бок, и ее состояние значительно улучшится (я с этим сам не раз сталкивался на практике). Поэтому дизайнерское решение Sony, благодаря которому можно устанавливать PS2 в двух стандартных положениях (горизонтально и вертикально), у опытных людей вызывало ехидную улыбку. Но тут же появляется одна маленькая неприятность: резко снижается устойчивость приставки. Стоит ее чуть

задеть или качнуть стол, на котором она расположилась, и вероятность падения резко возрастает. Чтобы избежать подобных неприятностей, сама Sony, а вместе с ней и многочисленные независимые компании разработали специальный стенд, оберегающий дорогостоящую приставку от падений. И по традиции мы представим вам продукцию Pelican Accessories и официальные стенды от Sony.

Vertical Storage System (Pelican Accessories)

Коробка этого стендса больше подошла бы для какого-нибудь сложного электронного прибора, чем для куска пластины, который, по сути, является любой стенд. Боль-

шой, но вот незадача, мы совсем забыли установить PlayStation 2, но стенд и без нее смотрится неплохо.





черный цвет и черная же печать с головой пеликана. Странно, но на фото, украшающем коробку, эта печать была синей (возможно, нам не повезло с партией):). Однако этот стенд привлек наше внимание в первую очередь своей функциональностью. Дело в том, что поддерживать консоль в вертикальном положении — лишь одна из его функций, о чём недвусмысленно намекает второе слово (*storage* — «хранение» в переводе с англ.) в названии устройства. Дополнительно он имеет шесть пазов для хранения игровых дисков и три размером поменьше — для карт памяти. Есть и еще одно немаловажное достоинство — невысокая цена (например, цена e-shop — \$13.99).

Vertical Stand (SCE)

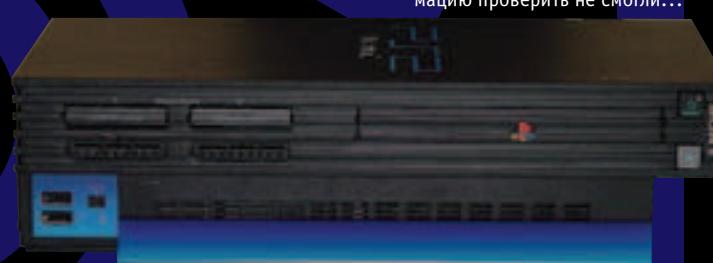
Официальный стенд от самой Sony, что тут можно еще добавить. У него нет возможностей хранения дисков и карт памяти, зато его дизайн выше всяких похвал. Два призматических ребра (треугольник в сечении), призванных поддерживать приставку, окрашены в насыщенный синий цвет, который постепенно переходит в голубой. Вместе с приставкой смотрится очень стильно, прежняя консоль приобретает практически новый вид. Стоит упомянуть и о резиновых уплотнителях, расположенных по краям паза для приставки, кстати, более приятных на ощупь, нежели те, что в стенде от Pelican Accessories.

Horizontal Stand (SCE)

Другой вариант стенд. Его назначение мне малопонятно, так как устойчивости приставки, находящейся в горизонталь-



Чтобы установить приставку на горизонтальный стенд, придется сперва вынуть резиновые ножки...



ном положении, ничего не угрожает. Другое дело — внешний вид. Как и первый вариант, Horizontal Stand буквально преобразит вашу консоль, и из черного ящика она превратится в стильное дополнение интерьера. Но вместе с общими достоинствами есть у стендов от Sony и один общий недостаток — весьма высокая цена (e-shop — \$29.99, цена же в европейских интернет-магазинах — около 10 фунтов).

Вот мы и добрались до второго обещанного в самом начале устройства. Это DVD Region X производства Datel, компании, активно сотрудничающей со всем известной Interact.

DVD Region X (Datel)

Есть у PS2 одна неприятная особенность — региональное деление всей программной продукции (игры, фильмы), ладно хоть, что аксессуары интернациональны. Имея дома европейский вариант PS2 (PAL), мне периодически приходится таскать домой американскую приставку, чтобы посмотреть свежую игру, — раздражает страшно! Та же ситуация с фильмами на DVD-дисках, и именно о них и пойдет речь. 1-ая зона, 2-ая, 5-ая — можно запутаться:, на самом деле все, конечно, просто. 1-ая зона — это США, 2-ая — Европа, а 5-ая — Россия. Но что делать, если вам принесли американский диск, а у вас европейская консоль? Ситуацию призван спасти DVD Region X!

Обратите внимание, что с играми эта про-

грамма вам абсолютно не поможет. Вы НЕ сможете поставить американский диск с игрой на свою паловскую консоль. А вот с американским DVD-фильмом справиться вполне по силам.

Итак, DVD Region X — это диск с записанной на нем программой, которая снимает региональную защиту с приставки. Вам не придется ничего менять в самой PS2. Весь процесс происходит на удивление просто: вы вставляете диск, ждете, когда появится экран с выбором зон, устанавливаете курсор на требуемый пункт меню и подтверждаете выбор кнопкой «Х». После этого трэй приставки открывается, и остается лишь поставить DVD выбранной зоны. Правда, есть несколько нюансов. Во-первых, вся эта операция требует наличия карты памяти в одном из слотов, а во-вторых, после выбора зоны нельзя перезагружать приставку (нажимать кнопку Reset на лицевой панели приставки), иначе всю процедуру с выбором зон придется начинать сначала. Да, поскольку выключение приставки также приводит к очистке памяти, это значит, что «настраивать зоны» придется каждый раз, когда вы захотите посмотреть фильм. Стоит отметить и тот факт, что применение DVD Region X на паловских консолях никогда не вызывало никаких нареканий, чего не скажешь об их заокеанских родственниках. DVD Region X снимает защиту с американских приставок, но читать PAL-диски они все равно неспособны. Хотя, по слухам, последние версии Region X уже решили и эту проблему, но мы эту информацию проверить не смогли...

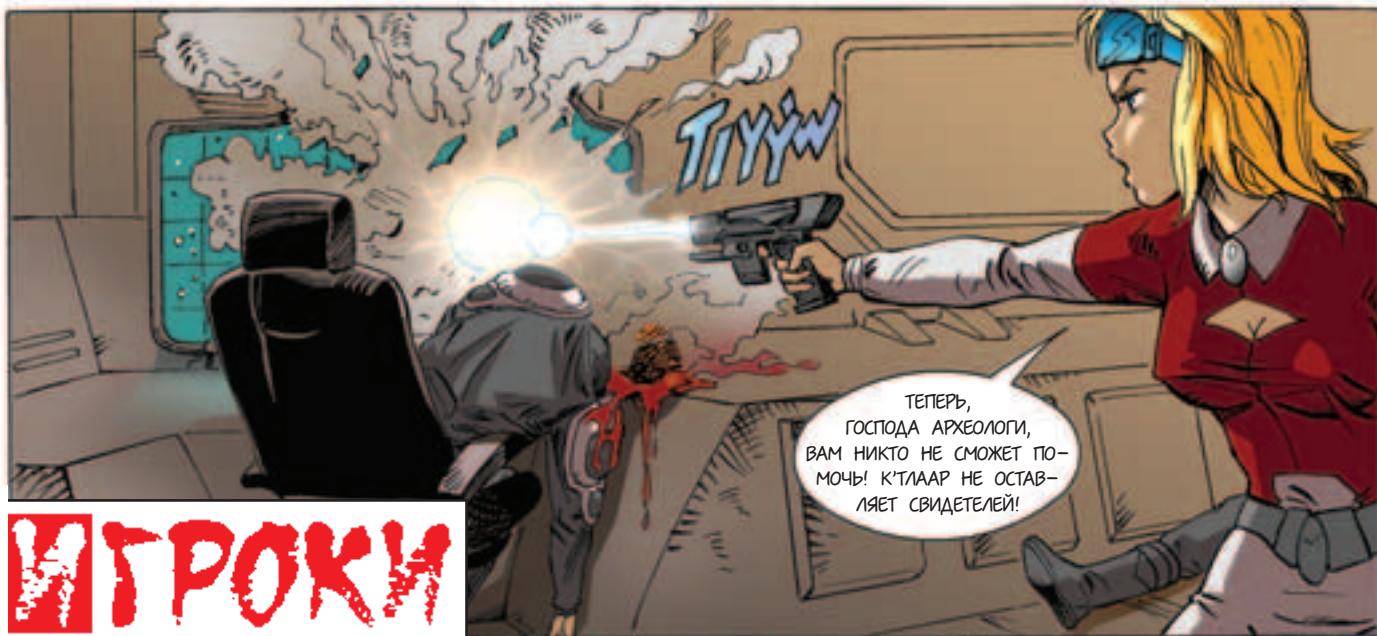
Упаковка
Так должны выглядеть эти устройства на магазинных полках. Опасайтесь дешевых подделок.)



Что же мы получили в итоге? Если вы не против немного усовершенствовать свою приставку, совершенно ей не навредив, то для этого у вас есть все шансы. В результате вы получите стильную, значительно преобразившуюся PlayStation 2, и снимете с себя оковы региональной проблемы с DVD-фильмами.

DVD Region X позволит вам без проблем смотреть фильмы любых регионов.

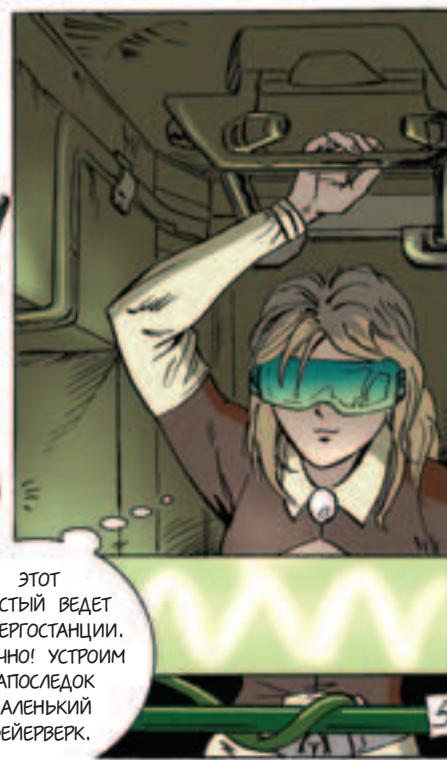
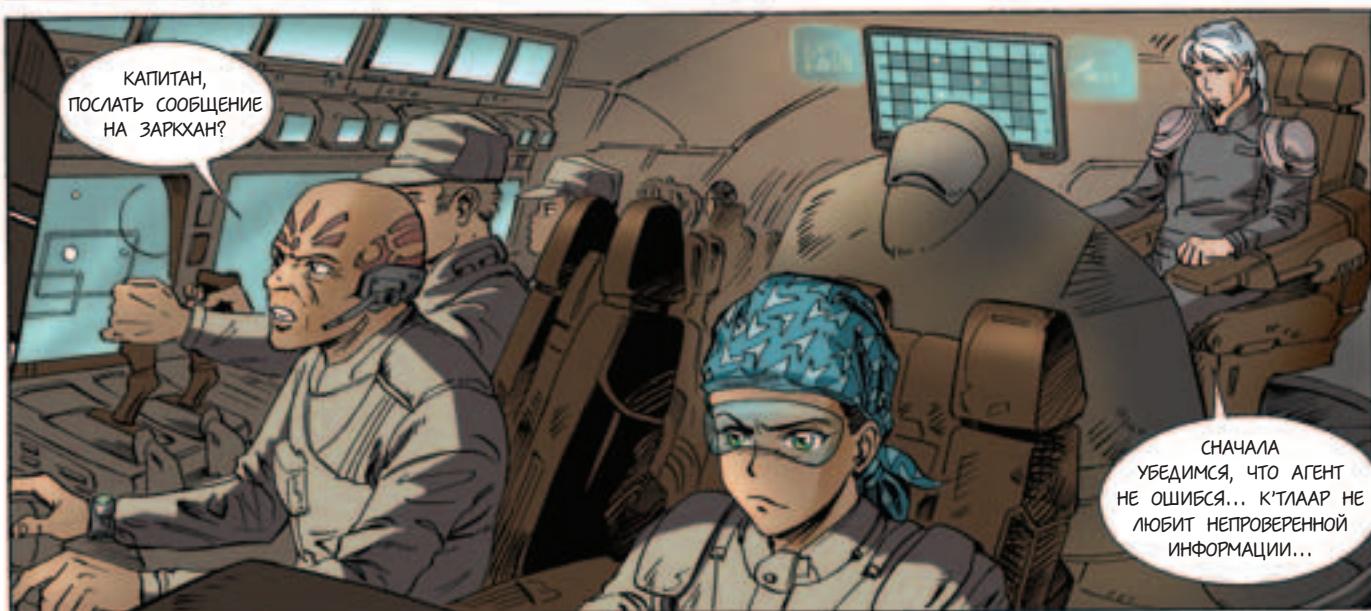
Михаил Разумкин



ИГРОКИ

ПРОДОЛЖЕНИЕ. НАЧАЛО В НОМЕРЕ 7 ЗА ИЮНЬ 2001 ГОДА





ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ...

Доброго времени суток, друзья! Львиная доля редакционной почты разделена на три темы, красной нитью (тряпкой?) проходящие вот уже через несколько выпусков рубрики подряд: спорят между собой поклонники Resident Evil и Final Fantasy, Tekken и WWF Smackdown, PS one и PS2. Дискуссии на грани затяжной конфронтации, порой заходящие совсем не в ту степь, игнорирующие по-настоящему животрепещущие вопросы. Хорошо хоть, что у многих читателей хватает выдержки не участвовать в этих эпистолярных дуэлях и присыпать письма на другие, не менее актуальные темы. Давайте читать!

Валерий «А.Купер» Корнеев

Здравствуйте, уважаемая редакция ОРМ

Вы знаете, я в данное время играю на Dreamcast и PS one (вместе со своим 9-летним сыном), и очень доволен. Но разработчики игр уже полностью отвернулись от вышеупомянутых консолей, и, честно говоря, меня это лично раздражает. Ведь получается как. Допустим, я купил себе PS2, и через год или два появится какая-нибудь новая приставка, и все, разработчики побегут к ней как крысы с тонущего корабля. А нам, обладателям PS2, останется один выход из положения, т. е. покупать новую приставку. Я считаю, что разработчики игр поступают с нами, с геймерами, несправедливо и подло. Ведь люди еще играли бы себе на PS one и Dreamcast годами. Я понимаю — прогресс, надо двигаться вперед, но нельзя же так изdevательски относиться к тем, кто так ждет новой игрушки на своей консоли. Что значит — невыгодно делать игры для DC и PS, ведь на них еще огромный спрос, я имею в виду, конечно, в России (Россия, на-

верное, никого не интересует). Да я уверен, за границей то же: не верю я, что все там уже бросили свои приставки в мусорные урны и побежали расхватывать Xbox, GameCube и PS2.

Напоследок у меня к вам еще пара вопросов.

1. Как вы думаете, если появится PS3 — будут к ней подходить диски с играми от PS2?

2. Игры для Xbox графически лучше, чем у PS2, или нет?

Думаю, вы осчастливите старого геймера (мне 35 лет) и моего сына Борю, напечатав это письмо в журнале.

Расулов Аха, г. Москва

Уважаемый Аха!

Душой всецело поддерживаю благородный порыв по развенчанию капиталистических устремлений игростроителей, но разум подсказывает, что цикличный выход приставок с шагом примерно в пять лет поддерживает на плаву индустрию, не дает ей сбывать обороты в погоне за игровым совершенством. Конечно, это насквозь коммерческий бизнес: передовые технические разработки

недешевы, и чтобы успешно внедрять их, требуется сильная финансовая подпитка. Технический прогресс очень напоминает гонку вооружений, активная конкуренция является одним из основных его двигателей. Помните советскую потребительскую электронику, развивавшуюся черепашьими темпами? Играли бы мы с вами сейчас по-прежнему в «Веселого повара» и «Тайны океана» (и, кстати, с грехом пополам скопированные с Game&Watch фирмы Nintendo)...

Никаких технических характеристик PlayStation 3 Sony пока не объявляла. Поэтому все разговоры об обратной совместимости с PS2 пока похожи на гадание на кофейной гуще. Игры для Xbox зачастую действительно графически превосходят то, что мы видим на PS2, однако по части геймплея майкрософтовская приставка не может похвастаться столь же высоким качеством и разнообразием, как то, что наблюдается на платформе Sony.

Здравствуйте!

Где вы там спите? Вы действи-

тельно думаете, что пираты настолько тупые, что не могут наклеять дешевых дисков для PS2? Минда... В Питере каждый мой знакомый (да и незнакомый) знает, что на рынке можно поживиться пиратскими DVD всего за 150 руб., там же можно купить и PS2 с различной чипкой. Да и Xbox пытаются чиповать. Это я к тому, что пора бы вам прекратить разговоры о том, что пиратства на PS2 нет и не будет.

Nereid, г. Санкт-Петербург

P.S.: А PS2 я покупать не собираюсь и не буду!

P.P.S.: Моя любимая Chrono Cross получила на Gamespot.com оценку «10». Ура!

День добрый, Nereid!

Да, пиратство на PS2 действительно существует. По России нелицензионные диски для нее распространяются очагами: у вас в Питере их достать можно, Москва обходится без них. Только за 150 рублей DVD продавать никто не будет — это едва превышает себестоимость производства болванки, то есть за такую сумму торгуют копиями игр на обычных CD.

Здравствуйте, уважаемая редакция ОРМ!

Пишет вам фанатка Tomb Raider. Пожалуйста, ОСТАВЬТЕ его в ПОКОЕ! Каких-то пару лет назад все (ну, почти все) любили TR, а теперь даже бывшие фанаты пинают его ногами! За что? За то, что не ответил их интересам? За то, что не смог воскреснуть в их сердцах? За то, что безвозвратно постарел? За однообразность? Если вы презираете TR, то, будьте так любезны, замните эту тему вообще (мы же цивилизованные люди), ведь каждое грубое слово о нем отзывается острой болью в наших сердцах... Я говорю о фэнах. Нас очень мало, но мы все же есть. Существуем, вероятно, потому что однолюбы.

Простите великодушно за мое откровение, но обещаю, что оно последнее... На этом заканчиваю свое бумагарание.

Убедительная, даже нахальная просьба: напечатайте, please, мои координаты! Не хватает общения! SOS!

Мой адрес: Моск. обл., г. Подольск, пр-т Юных ленинцев, 42-56.

О себе: L&M, 05.10.86, играю в Tomb Raider (все части), GTA2, The Mummy, Nuclear Strike, Syphon Filter 3, etc. Слушаю: U2, Depeche Mode, Garbage, Limp Bizkit, A.A.F., Gorillaz, Crazy Town, Kylie Minogue, etc.

С наилучшими пожеланиями, L&M, г. Подольск

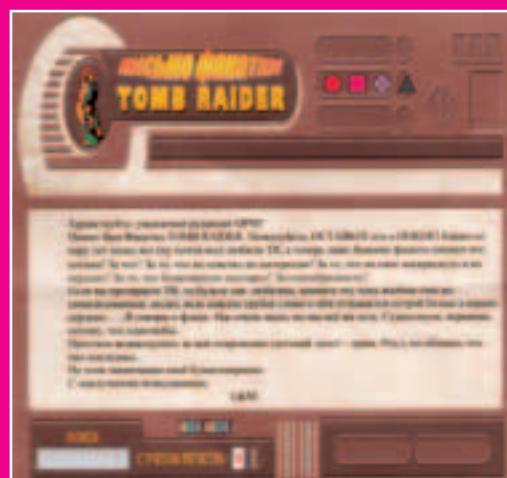
P.S. Медведя не я застрелила!



Милая L&M!

Большое спасибо за трогательное письмо... э-э... проприетарным графическим интерфейсом! (^_~) Не могу отказать себе в удовольствии опубликовать его изображение вместе с фотографией автора. Но с чего же вы взяли, что мы травим Tomb Raider? Сейчас специально перечитал статью Леонарды Ф. о грядущей Angel of Darkness, опубликованную в майском но-

мере. Все абсолютно политкорректно, даже более того, автору, определенно, приятно перечислять нововведения игрового процесса. Знаете, никого ОРМ не «пинает». Наоборот, надеемся на то, что сериал успешно выберется из случившегося с ним кризиса. А если вы имели в виду какие-то обидные отзывы читателей, то здесь при-



ходится апеллировать к элементарному чувству такта и еще раз призывать всех высказывать свое отношение к играм в максимально корректной и аргументированной форме.



Арсен Меликян, г. Пермь.

Сеня — фанат Tekken'a, и это выражается в большинстве его работ.

Что же касается приобретения PS2, есть информация (пока, официально не подтверждена) о том, что Square планирует выпустить на ней продолжение твоей любимой игры, *Chrono Break*.

Здравствуйте, дорогая редакция ОРМ!

Пишу я вам по поводу FF9, точнее, письма John'a Silver'a. Я все-таки решила бросить вызов этому «незнайке RPG». Он, наверное, и вправду так заигрался в *Vagrant Story*, что про все остальные игры забыл!

Серия компаний Square — Final Fantasy, на мой взгляд, самая лучшая! Хоть FF8 это моя любимая игра, попрошу не нападать на FF9. Единственное, с чем я могу согласиться, так это то, что в FF9 отсутствует прямой сюжет. Но все равно игра проходит захватывающе и интересно! Насчет того, что герой — дети: Зидану 17 лет, Альберту 33, Амарант — 26, и т. д (только Виви и Эйко — дети). А если взять FF7, там тем более все взрослые, как и в FF8. Да, и как раз не всегда проблемой игрового процесса являются постоянные битвы! Ведь они помогают достичь более высокого уровня.

А вот насчет того, что героя не надо оживлять (по словам John'a Silver'a), это просто абсурд. Это же RPG, а не какой-нибудь action! Да, я конечно, не представляю, играя в *Resident Evil* за Джилл, как вдруг ей откусывают голову, и на помощь приходит Барри, ее оживляя. Это, конечно, ни в какие рамки не лезет... А RPG, да тем более FF, это как раз свойственно. По-моему, во всех RPG можно возвращать героя к жизни! И вообще, без этого не было бы настоящей RPG. Так что, John Silver, смирись с этим. Тем более, сам бы ты такую игру сделал? Нет!!! Так что сиди и играй в свою *Vagrant Story*! =)

Ира (irq), г. Москва

Здравствуйте, Ира!

Не кажется ли вам, что обсуждение все больше напоминает толкотню воды в ступе, продолжение извечного спора «RE vs. FF»? Диалог завяз в бесконечных частностях, мелких особенностях игровых жанров. Похожих «вызовов John'у Silver'у» у нас скопилось достаточно, и все респонденты, словно бы в отместку, напускаются на *Vagrant Story*. Изначально речь шла о неприятии человеком канонов приставочных RPG, а во-

Хулиган

В продаже с 25 июня

Алярма! Хулиган наступает!
Анонс №4

Как угнать речной трамвай:
руководство по управлению теплоходом

Большие пейнтбольные маневры:
игра в войну по-настоящему

Тотальный дестрой у друга дома

Как стать жертвой изнасилования:
подробное руководство

Профессия:
папарацци

Бодиарт:
абсолютно голые размалеванные женщины

Кайт-серфинг:
самый экстремальный воздушный змей

А так же:
новая музыка, кино, вино и домино,
и - новые чужие письма.

(game)land

все не о мелких недостатках *FFIX*. Странно, что никто не пишет об этом: казалось бы, тема условности в этом жанре давно ждет серьезного разговора. Найдутся смельчаки? (^_^)

Здравствуй, уважаемая редакция ОРМ

Пишет вам вовсе не постоянный ваш читатель, просто мне совер-

шенно случайно попался один из номеров журнала за 2001-й год, и чтобы вам не пришлось разбирать мои иероглифы, я сел за своего железного друга и свял сие послание. Честно признаться, собирался заняться самым что ни на есть откровенным критиканством (совершенно, правда, незлобивым таким, так что, я надеюсь, вы простите мне мою вольность), так что не будем тратить время на ненужные эпитетафии.

Скажу сразу, журнал мне понравился — и понравился не столько из-за действительно приличного качества картинок и оформления, оригинального (заслуга, очевидно, вашего арт-директора) дизайна, сколько за живые, совершенно нешаблонные описания\прохождения. Не представляете насколько приятно читать о тех же ролевушках, когда автор действительно соображает в этом. Вооб-

ще, сам я давно не играю во всякого рода Rider'ы, Twisted Metal'ы, «шедевры» Тобиаса и им подобное (Tekken, MGS, RR и другие шедевры — не в счет), зато с удовольствием прошел FF Chronicles и BoF4, так что полезная площадь журнальных страниц для меня сводится главным образом к новостному разделу, искомым описаниям RPG, да, пожалуй, к читательским письмам. Ну да это тема

FAQ

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

??? Играя на приставке, заметил особенность у некоторых игр: после загрузки можно удалить диск и проходить уровень без него. Не повредит ли это консоли? Я думаю, что чем меньше работает кинематика, тем больше ее срок функционирования.

Глухов Александр,
г. Кыштым
Челябинской обл.

При извлеченном из приставки диске можно проходить тот кусочек игры, который успел загрузиться в оперативную память. Чаще всего это относительно небольшой фрагмент уровня, реже уровень целиком (гоночные треки в играх *Ridge Racer*, к примеру: широко известна «благосклонность» этого сериала к audio CD, которыми можно подменять игровой компакт после загрузки трассы). Существует определенный риск повредить детали картриджей PSX и PS one, когда вы вытаскиваете диск при запущенной игре, — тут уж все зависит от аккуратности проводимых манипуляций.

??? 1. Скоро ли для обладателей PS2 в России станет доступен интернет?

2. Стоит ли «чиповать» свою PS2 (за

«чиповку» у нас в Норильске просят 7000 р.)? Грозят ли пиратскому рынку «русские версии»?

Dragonboy

1. Теоретически — как только SCEI выпустит сетевой адаптер для широкополосной связи (предварительное его появление в Штатах намечено на август). Практически же пока ничего нельзя сказать о совместимости устройства с PAL-версией PS2. Кроме того, вам необходимо будет стать подписчиком одного из интернет-провайдеров, предоставляющих «выделенный» доступ в Сеть.

2. «Чиповка» целиком на совести владельца консоли. Напоминаем, что в результате этого процесса вы подвергаете приставку определенному риску и лишаетесь гарантии на нее. И уж точно, это не стоит названной суммы. «Русские версии», под которыми вы наверняка подразумеваете нелегально русифицированные и распространяемые игры для PS2, нам пока не попадались. Если же имеются в виду официальные русскоязычные локализации, то да, они действительно имеют шанс вскоре составить угрозу пиратскому рынку.

??? 1. Что такое официальный релиз PS2, и что это собы-

тие может дать для геймеров в России? Легче ли всем нам будет заниматься геймерством?

Сегодня мы решили не делать тематической подборки читательских вопросов (наподобие недавнего FAQ по ЕЗ) и вместо этого постарались собрать вопросы «понемногу обо всем». Как видите, читателей беспокоят доступ в сеть с PlayStation 2 и особенности просмотра DVD-фильмов, перегрев приставок и официальный «запуск» PS2 в нашей стране. Напоминаем, что вопросы в FAQ можно присыпать по адресу, указанному на второй странице рубрики «Почта».

2. Правда ли, что PS2 сильно греется, и от этого ее иногда клинит?

3. Слышал, что DVD-фильмы хуже воспроизводятся на PS2, чем на обычном проигрывателе DVD. Это правда?

4. Чем отличается версия R.E. Code: Veronica на Dreamcast от версии на PS2? Говорят, на PS2 графика круче?

5. Почему в вашей «библиотеке PS2» отсутствует Twisted Metal: Black?

Читатели из Ростова-на-Дону.

1. Речь идет о выходе на российском рынке PlayStation 2 с русскоязычной инструкцией по эксплуатации, операционной системой и проигрывателем DVD 5-го региона. Официальный релиз «российской» PS2 должен благоприятно отразиться на доступности приставки и, скорее всего, повлияет на некоторое снижение ее цены.

2. При соблюдении несложных требований техники безопасности,

изложенных в инструкции, приставка работает нормально. Главное — не закрывать отверстия вентиляции и не преграждать путь потоку воздуха, идущему от кулера.

3. Фильмы воспроизводятся абсолютно так же, как и на недорогих DVD-проигрывателях.

4. В RE Code: Veronica X на PS2 добавлено около десяти минут сюжетных видеороликов, рассказывающих историю Альберта Вескера (Albert Wesker).

5. На момент формирования раздела европейская версия Twisted Metal: Black не была доступна в большинстве российских магазинах. «Библиотека PS2» состояла исключительно из игр, распространяемых компанией Софт Клаб.

??? Я фанат action'a MediEvil. Обе части знаю от и до. Выйдет ли MediEvil 3 на PlayStation 2?

Ballbreaker,
г. Москва

Пока компания Sony не объявляла о намерениях продолжить этот сериал, что, впрочем, не исключает возможности создания в будущем очередного сиквела. Studio Cambridge же сейчас ведет работы над другой того же жанра игрой — Primal.

уже избитая — нельзя сделать издание только для ролевиков — от этого журнал наверняка потеряет порядочную часть читателей, а благородных меценатов нынче что-то маловато, прибыль всем нужна, не при коммунизме живем... э-э-э... я малость отвлекся. Кстати об авторах. Читая одну из статей, начал невольно проводить аналогии с одним популярным изданием, а прочтя взглянул на автора... Dark C.J.C... листаю дальше... А.Купер... далее... MacFank... ба-а, знакомые все лица, дежавю какое-то. Это, впрочем, есть прикольная фишка.

О концепции журнала. Не хочу быть навязчивым, но подчеркиваю: на мой субъективный взгляд было бы лучше, если бы примерно треть объема журнала занимал новостной раздел, причем в него входили бы различные анонсы

в урезанном в 2-3 раза (по сравнению с их сегодняшним) объеме. Благо для большинства из них этого вполне достаточно, освободившееся же полезное место можно использовать для намного более детального изучения настоящих шедевров (тактики, тонкостей и прочего). Написали бы, например, как в BoF3 убить Berserker', попутно сняв с его тела Rufad's Blade или как у того же GooKing «позаимствовать» GooKing Sword (буду архи-благодарен)! Уже добрых месяца два продолжаю рубиться в игрушку — и ничего! Но не будем о грустном. В остальном журнал оставляет, как я уже сказал, весьма и весьма приятное впечатление (никакой голословности — все аргументировано выше) — так держать, господа! Вот, кстати, как раз идея интереснейшая, на мой взгляд, если не рубрики, то хотя бы объ-

емной статьи: согласитесь, если не всем интересны способы взаимодействия компьютерного железа с PSX-овским, то уж устройство своей родной соньки волнует, я думаю, каждого второго. Когда, например, у меня сгорел приставочный купер, а в городе не оказалось ни одной мастерской по ремонту, покопавшись часа два самостоятельно и, естественно, ничего путного не сделав, я отправился рыскать по сетке (и нашел, что искал!), а ведь все могло бы быть гораздо проще... будь под рукой хоть какая мало-мальски полезная литература. Ну да, как говорится, enough is enough — пора закругляться. Надеюсь, не создал никому слишком много напрягов своими «записками сумасшедшего». За сим позвольте откланяться. Всего доброго!

Fert, г. Москва



Ольга Ильина, г. Санкт-Петербург



Бабашева Мария, г. Москва

игровых обзоров. Поэтому предлагаю всем читателям, у которых есть вопросы относительно технической стороны PS one и PS2, просто-напросто присыпать их в нашу рубрику FAQ, где мы постараемся дать на них исчерпывающие ответы.

Доброе утро (а может быть и вечер, кто знает, когда вы прочтете мое нечто), пишет вам ГЕЙмер (с большими буквами шутка!), который протирает кнопки PSX вот уже пять лет.

Я почитатель вашего журнала, для меня несомненно важно, как он выглядит. Ах, как хотелось бы увидеть его таким... таким... Дело в том, что в вашем журнале не хватает, не хватает места для фанов. Нет, я конечно, согласен, что у вас рубрика «Письма», у вас стала появляться рубрика «Вопрос-ответ», это уже первые шаги, более того — вы представляете широкий спектр информации, все хорошо, но... неужели нельзя посмот-

Привет, Fert!
Сначала о Breath of Fire III. GooKing Sword выпадает вам после победы над GooKing в совершенно случайном порядке, точно так же, как и Rufad Spear в поединке с Berserker'. Раз на раз не приходится.

Рискну предположить, что устройство игровой приставки волнует все-таки гораздо меньше, чем половину геймеров нашей планеты. Уверяю вас, многим интересны сами игры, а уж как работает волшебный аппарат — дело десятое. Понятно, что склонные к изучению техники геймеры будут рады прочесть в журнале подробную статью о внутренней архитектуре консолей, более того, в случае с PS2 мы даже публиковали такой материал (там еще была куча фотографий безжалостно разобранной приставки). Однако с такими публикациями тоже нужно знать меру: чем из номера в номер «грузить» читателей навороченными технарскими статьями, лучше отвести это место под несколько дополнительных



АНКЕТА

Имя\адрес\
контактный телефон\

Ваш возраст?

Младше 15
15-21
старше 21

Самая ожидаемая игра для PS и/или PS2.



Яремич Анна, г. Киев, Украина.

реть в другие журналы, ведь в них есть приколы, рубрики для фэнсов. Да, это занимает место, но поверите, это нужно, пусть другие журналы не всегда дают полезную и свежую информацию, как вы, но их так интересно читать! В февральском ОРМ я увидел... О ужас! Рубрика DVD! Мотивируете это вы тем, что у PS2 есть возможность крутить видео-DVD, но это статья никак не вписывалась в рамки ОРМ. Ха-ха, если приставка audio CD крутить может, что теперь, про поп-индустрию писать? Эта рубрика имеет право на существование в виде Special Report'a, в ней могут быть фильмы, поставленные по играм (Resident Evil, например).

А главная, я уверен, заноза в... руках геймеров? Отстойный, бесконечный, примитивный, безинтересный комикс, чтоб его. Прямо мексиканский сериал. Люди, зачем в таких ничтожных количествах косить под мангу? Убрать, убрать, убрать!

Crash Yoshi,
пос. Селятино Моск. обл.

Доброе утро, уважаемый ГЕЙмер! (^ ^) Мы прекрасно знаем журнал, на который вы намекаете. Предыдущий респондент сказал замечательную вещь: *enough is enough*, все хорошо в меру. Нам кажется нецелесообразным превращение ОРМ в энциклопедию народного творчества с приколами, стишками, частушками

и засильем рисунков на бумаге в клеточку. В первую очередь, мы — информационное издание по видеоиграм, а уж потом все остальное. С ролью народной трибуны прекрасно справляется рубрика «Письма», разве нет? Давайте мы все-таки пойдем своим путем, а «Великий Дракон» — своим. Кесарю — кесарево...



Лихоманов Сергей,
г. Гай, Оренбургская обл.

Что касается рубрики о DVD (и шире — о кинематографе вообще), то она присутствует именно в качестве нерегулярных спецматериалов: последний раз это был «Весенний парад кино-премьер». О фильме *Resident Evil* мы обязательно расскажем в будущем, когда он появится на экранах страны.

Комикс г-на Межевича? Другие читатели его хвалят. Впрочем, он действительно близок к завершению...



Назовите лучшие, по вашему мнению, игры для PlayStation.

Назовите те игры, которые вы приобрели за последний месяц.

Лучший материал номера

GAMELAND PUBLISHING

ООО «Гейм Лэнд» (учредитель)

Дмитрий Агарунов (директор) dmitri@gameland.ru
Борис Скворцов (финансовый директор) boris@gameland.ru
Сергей Лянге (технический директор) serge@gameland.ru
Миша Огородников (арт-директор) michel@gameland.ru

РЕДАКЦИЯ:

Валерий Корнеев (главный редактор) valkorn@gameland.ru
Борис Романов (почетный редактор) romanov@gameland.ru
Александр Щербаков (редактор) sherb@gameland.ru
Екатерина Васильева (корректор)

ДИЗАЙН, ВЕРСТКА:

Алик Вайнер (арт-директор) alik@gameland.ru
Леонид Андруцкий (дизайнер) leonid@gameland.ru
Дизайн обложки: Алик Вайнер

ДЛЯ ПИСЕМ:

101000, Москва, Главпочтamt а/я 652,
«Official PlayStation»

WEB-SITE:

www.gameland.ru, e-mail: playstation@gameland.ru

РЕКЛАМНАЯ СЛУЖБА:

Игорь Пискунов (руководитель отдела) igor@gameland.ru
Алексей Анисимов (менеджер) anisimov@gameland.ru
Басова Ольга (менеджер) olga@gameland.ru
Крымова Виктория (менеджер) vika@gameland.ru
Яна Губарь (PR-менеджер) yana@gameland.ru
Тел.: (095) 229-4367. Факс: (095) 924-9694
e-mail: igor@gameland.ru

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА:

Владимир Смирнов (ком. директор) vladimir@gameland.ru
Андрей Степанов (менеджер) andrey@gameland.ru
Самвел Анташян (менеджер) samvel@gameland.ru

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА:

Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru,

Тел. офиса: (095) 292-4728, 292-5463
Факс офиса: (095) 924-9694

Адрес склада: Москва, Пятницкое шоссе д. 24.

Общий тираж 30 000 экз. Цена договорная

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и прилагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PlayStation — Торговая марка Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии "ScanWeb", Finland

Official PlayStation Magazine, Russia

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

Из лондонского офиса Сарком к нам пришла посылка с альфа-версией Сарком vs. SNK Pro, последнего рисованного файтинга для PS one. Ждите полный обзор!

Весь августовский номер мы планируем посвятить историю первой PlayStation, вспомнить лучшие игры для нее, рассказать вам о том, что думают про PS one и ее след в истории видеоигр представители ведущих компаний, и подвести финальный итог почти девятилетней жизни суперплатформы, навсегда изменившей индустрию.



**ЗДЕСЬ БУДЕТ
РЕКЛАМА НОВОГО ЖУРНАЛА**

(game)land



МЫ ЗНАЕМ О НЕЙ ВСЁ!

OFFICIAL PLAYSTATION 2 RUSSIAN EDITION

ЕДИНСТВЕННЫЙ В РОССИИ ЖУРНАЛ ПОЛНОСТЬЮ ПОСВЯЩЕННЫЙ PLAYSTATION 2

СДЕЛАЙ
DEW



БЕЗ КОКА-КОЛА

ПРОДУКЦИЯ КОМПАНИИ
PEPSI-COLA

blank

Virtua Fighter 4



OFFICIAL
PlayStation
РОССИЯ



SEGA



ИГРЫ
РУССИЯ

OFFICIAL
PlayStation



THE LEGACY OF KHAI SERIES



EIDOS
INTERACTIVE